Popsoft

2006年 总第224期

大众软件®

半月刊



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

15

蒸汽幻想

FIRST STEAMPUNK ON-LINE

NEO STEAM

WWW.T2NS.COM

暑假适合学生的人气Q版网游

永久免费



ISSN 1007-0060











我响我铃，听过再要！

凡使用本页内任何服务，均有机会获得“三星-X818”手机一部！ 每周 1 部哦

隐私档案

带你尽情体会都市激情下的美妙滋味！

移动/联通：1元/分钟 小灵通：3元/分钟，不包括通信费。

移动用户拨打 12590565635

联通用户拨打 101592550135

固话/小灵通用户拨打 16838386（电信南方） 116961234（网通北方）

手机小小说

热门小说手机大赏，下载本机阅读！超强声优倾情演绎，精彩故事时刻相伴。

移动：1元/分钟 不包括通信费。

移动用户拨打 12590565617705

仅限开通GPRS的移动用户使用

情人对对碰

手机情人时刻准备给你惊喜，快来寻找你的知心爱人！

移动用户拨打 1259056180215

联通用户拨打 101592550115

移动/联通：1元/分钟 不包括通信费。

桃花伊人

还在怀念梦中的那个她吗？

移动用户拨打 1259056561414

联通用户拨打 101592550182

移动/联通：1元/分钟 不包括通信费。

灵异空间

移动/联通：1元/分钟 小灵通：3元/分钟，不包括通信费。

灵异传奇 惊悚刺激 让你的头发立起来！

移动用户拨打 12590565617606

联通用户拨打 1015925501796

固话/小灵通用户拨打 16838386（电信南方） 116961234（网通北方）

拨打试听

固话、小灵通用户拨打：按提示音输入

电信南方 16838386 ➤ 铃声代码

网通北方 116961234 ➤ 铃声代码

例如：固话、小灵通用户播打16838386，按提示输入0299，即可试听“吉祥三宝”，如果满意便可下载。

3元/分钟，不包括通信费

（适用范围：中国移动开通GPRS用户或WAP功能彩信手机用户）









1293 上海滩完整版
0737 第一次爱的人 / 王心凌
0083 希望 / 陈慧琳
0256 童话 / 光良
0062 你是我的玫瑰花 / 庞龙
0140 披着羊皮的狼 / 谭咏麟
0299 吉祥三宝 / 布仁巴雅尔
1405 桃花朵朵开 / 阿牛
1577 曹操 / 林俊杰
1417 我不后悔 / 郑源

潘玮柏

0022 决战斗室
0084 禅舞不二
0089 不得不爱
0114 爱很容易
0133 有话直说
0181 高手
0293 Kiss Me 123
0456 我的麦克风
0911 WUHA
1496 壁虎漫步
0090 寂寞保龄球 何洁
0104 两个人的地球 何洁

0316 一首简单的歌 王力
0328 你不在 王力
0571 唯一 王力
0681 心中的日月 王力
0766 Julia 王力
1111 爱的就是你 王力
1452 让我取暖 王力

张靓

0111 Loving You
0588 浏阳河
1340 Don
1341 Simply the best
1346 Remember me

移动用户发送M到33552102 <收获彩信惊喜>把握激情美女，活色声香每一天！带给你极品诱惑。 20元/月 不包括通信费

1423 I Do Rain
1424 躲避太阳的方法 Rain
1425 下雨 Rain
1426 我的音乐 Rain
1427 Me Rain
0165 离不开你 陈小春
0173 给我一个机会 陈小春
0454 啼笑姻缘 陈小春
0711 我不是一百分 陈小春
0946 算你狠 陈小春
1399 妈妈的话 陈小春
1513 乱世巨星 陈小春
1514 成王败寇 陈小春
1571 扑火 陈小春
0031 我们能不能不分手 花儿乐队
0091 嘻唰唰 花儿乐队
1160 我是你的罗密欧 花儿乐队
0545 爱我还是他 陶吉吉
0558 Susan说 陶吉吉
0574 黑色柳丁 陶吉吉
0647 鬼 陶吉吉
0762 爱很简单 陶吉吉
0366 木乃伊 林俊杰
0408 编号89757 林俊杰

0501 快让我在这雪地上撒点野 崔建
0481 花房姑娘 崔健
0918 新长征路上的摇滚 崔健
1321 南泥湾(迪曲版) 崔健
1569 一无所有 崔健
1422 一块红布 崔健
0437 红先生 崔键
0013 女人心 李宇春
0039 我最摇摆 李宇春
0043 大女人 李宇春
0094 啊,朋友再见! 李宇春
0105 当我开始偷偷的想你 李宇春
0106 甜蜜的我爱你 李宇春
0113 我的心里只有你没有他 李宇春
1342 eyes like yours 李宇春
1353 Conrazon De Melao 李宇春
1354 请你恰恰 李宇春
1355 康定情歌 李宇春
1367 你最珍贵 李宇春.张靓颖
1434 爱我别走 周笔畅.李宇春
1610 爱的领域 f4
1609 绝不能失去你 f4
1608 Can't Help Falling In Love f4
1605 因为太爱你 吴建豪

0346 许愿池的希腊少女 蔡依
0347 假面的告白 蔡依
0385 单身公害 蔡依
0396 柠檬草的味道 蔡依
0414 追杀丘比特 蔡依
0418 野蛮游戏 蔡依
0493 爱的借口 蔡依
0685 招牌动作 蔡依
0739 LoveLoveLove 蔡依
0809 说爱你 蔡依
0871 恋爱百分百 蔡依
1046 倒带 蔡依
1078 看我七十二变 蔡依
1335 爱情36计 蔡依
1393 天空 蔡依
0160 始作俑者 蔡依
0386 乖猫 蔡依
0473 勇敢 张惠
0475 姐妹 张惠
0538 听海 张惠
0600 给我感觉 张惠
0895 爱是唯一 张惠
0397 魅力四射 张惠
1271 剪爱 张惠

移动用户：拨打 1259056561165 ➤ 按提示音输入 图片代码

信息费：1元/分钟，不包括通信费

例如：移动手机拨打1259056561165，按提示输入图片代码9615，便可得到你眼前的图片哦~~



名声很重要



编辑部报告

我留在哈尔滨的那台老电脑终于坏了，赛扬300A跳450，512M内存，硬盘是20G还是10G来着。在我离开哈尔滨的时候，这台电脑的性能还算优秀。我走了之后，再没人因为游戏帧数不够而每天想着升级它，也不会有人在上面装一些莫名其妙而需要高配置的软件。只有我母亲用它写点课程提纲、听听MP3、在QQ上和其他人聊聊天。终于，从去年开始它开始偶尔“闹情绪”“发牢骚”，缓慢而坚定地执行着程序。直到最后，我妈终于无法忍受这台老东西了，于是在我的指导下买了一台据她评价“快得很厉害”的品牌电脑。

过了两三天，我妈的电话又来了，对电脑的评价从“快得很厉害”变成了“很慢”，说进个系统要两三分钟，打开word要一顿饭功夫。我一听就有了预感，问她是不是换了新电脑经常上网了，我妈证实了我的猜测。她换了新电脑，浏览器运行的速度很快，就尽情地冲了几天浪，我于是就知道怎么回事了。

她在北京的时候，就喜欢用我的电脑上网看新闻。结果我每两三天就得把电脑从头到脚清理一下，把注册表里乱七八糟的东西都删除，再把那些奇怪的IE插件都清理干净。我妈只知道网络上有大千世界，却不知道一不留神就可能中招。跟她解释起来也很麻烦，连我都一不留神着了那些希奇古怪的所谓“辅助软件”的道儿，更何况她呢。所以唯一的办法就只有她在前面上网，我在后面清理垃圾。这样长久下来，电脑倒也运转自如。而我妈单位的电脑有防火墙，也有专人维护，一般的恶意软件也上不了身。就这么着，她完全不知道现在某些网站的厉害，终于在自己家的新机器上中招了。

现在的网络真是危机重重，三五步之内必有埋伏，我都不知道怎么跟我妈说明这个问题。对她说实话吧，她一定觉得搞网络的没什么好东西，说不定就连带着怀疑我现在是不是也干了这些伤天害理的事情，或者至少是同流合污吧，更何况我自己就从事相关的行业。假如我对我妈说：“妈，你小心点，现在的网站都坏着呢，别随便上莫名其妙的网站，说不定就把机器弄慢了。”听上去总有那种本身搞传销的人劝自己家人别相信传销商品的意思。可不对她说吧，我家的机器又实在受不了这么多折腾，虽然说品牌机带有正版操作系统，可也不能四五天一重装啊。

于是我斟酌了一段时间后，对我妈讲述了如下事实：

第一条：小部分网站是好的，大部分网站是不良的，好的网站和不良的网站是三七开的比例。

第二条：要相信大网站，提防小网站。您也分不清网站出名或不出名，就只能稳妥一点，上诸如新浪网易这种网站就好了。

第三条：没事别往别的网站上点，不清楚底细的网站别去，不知道干什么的服务别同意。

我妈在电话那头听我说完，想了一会，表示了解了。接下来又问了我一句：“你们网上怎么这么多危险的东西？”

我支支吾吾，说都是一小撮坏份子搞的鬼，大部分同志还是好的，总算把这事说完了，还暗自庆幸，幸亏她没被连到什么反动淫秽网站，要不我可就不太容易解释清楚。

当年刚上网的时候，总跟家里人说网上无奇不有，迫切地想让家里人也上网看看，那会是因为家人对网络没兴趣而苦恼。结果到了现在，家人都上网了，我倒又为家人上网而苦恼了。再想一想，以前只听说软件有儿童锁，现在不知道哪个浏览器能出个家长锁，也让我能帮我妈尽量把那些居心叵测的网站筛选出去，省得总为她以为我在从事什么没道德的行业而担心。不过话又说回来，这个行业现在混到连让自己的家人上网都要提心吊胆时刻防备着，也未免有点悲哀。

commando@popsoft.com.cn

完成于哈尔滨

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区

林晓：在第10期上的《华夏II》游戏原画猜谜活动，获得了读者的热烈响应，5000多封E-mail和1000多封来信让我应接不暇。这一次，《华夏II》又有新的活动了。喜欢这款游戏的朋友，可不要错过。

追寻远古的荣光
——《华夏II》图腾配对活动　　结束时间：2006年9月1日

图腾是一个部族的代言，象征着部族的兴旺和辉煌。龙图腾是汉民族永远的象征，狼图腾跟随着成吉思汗远征欧亚大陆。《华夏II》中，每个部族也一样有着远古的荣光，有着来自远古的图腾。强悍的东夷、神秘的遗逐、冷傲的寂幻和热情的百果，是什么图腾支撑着他们在洪荒的年代依然苦中作乐，在这个人、魔、神混战的三界中依然为了自己的信仰战斗不息？请你根据下文中对部族的描述来猜猜，右图中的4个图腾分别属于哪个部族。



参与方式：

将图腾1、2、3、4分别对应的部族名字以电子邮件的方式发送到linxiao@popsoft.com.cn，邮件标题中请注明"《华夏II》图腾配对活动"，在邮件正文部分中注明你的真实姓名、通信地址、邮编、联系电话和电子邮箱（截止时间以E-mail发信时间为准）；或者写信到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收，邮编100036（以当地邮戳时间为准），信封上请注明"《华夏II》图腾配对活动"。

活动奖品与奖项设置：

1. 大奖1名：获奖者将得到45cm的QQ大公仔1对
2. 纪念奖5名：获奖者将各得到256MB的U盘1个
3. 参与奖100名：获奖者将各得到价值10元的Q币

部族描述：

东夷族： 源自古夷族，主要分布在大陆的东部。他们逐水而居，以渔猎为生，常年下来练就了强健的体魄。遵奉自然神力和祖先神灵，族内拥有最高权威的是"巫老"。由巫老主持仪式与自然和祖先神灵交流，并通过特定的卜卦和仪式，来确认族长的归属，但是他却不能干预除了祭祀以外的具体事宜。

寂幻族： 性情温和的寂幻族人在一场灾难中因祸得福，学到了一些不羁山的法术。虽然在能力方面与修真者还存在差距，但不断的研习，却让他们成为整个大陆最为人瞩目的部族。

遗逐族： 遗逐族本为华夏一脉，但一次误会却让遗逐族彻底与华夏部族决裂，被放逐的耻辱与迁移途中的惨烈，令遗逐族对华夏怀着深深的仇恨。为了复仇和生存，遗逐族人不断研究本族祭司的手卷和无意中获得的后照遗卷。凭着残缺不全的记录，遗逐族人竟从中悟出了种蛊、下降、施毒以及令各部族闻言色变的召唤魔界生灵的法门。

百果族： 在战斗方面，源于神农族的百果族并没有任何特长，甚至表现得有些软弱，但所有的一切，却因为一名传奇丹师的出现而发生了改变。在炼制丹药时，他无意中制作出了能够大大增强族人气力的神奇丹药，经过数代人的不断完善，百果族人人掌握了这种从丹药中获得力量的方法。

幸运读者区

本期TOP TEN信投和网投幸运读者，将获得北京爱德发高科技公司提供的漫步者R133T多媒体有源音箱1套

山东	丁厚民	陕西	李力	江苏	陈文武	安徽	罗宁
广东	吴哲	上海	杨秀喜	广东	吴谦	山东	王海林
江苏	沈杨	辽宁	于承吉	福建	王艳萍	陕西	李岩
贵州	阮芸	吉林	刘建设	湖北	张存仁	江西	魏潇潇
新疆	赵峰雪	云南	李骏	甘肃	王建疆	湖南	谢轩堂



2006年01～06期评刊幸运读者，将获得瑞星杀毒软件2006版1套

广东	朱思明	陕西	刘思佳	上海	吴烁	北京	李卓	天津	苏雨蓉
宁夏	张昊	吉林	曾灵宏	贵州	李宁	浙江	邢晨光	广西	刘颖
陕西	顾旭涛	浙江	段昌世	河北	张玮	湖北	王亚男	吉林	郭德馨
新疆	汪海洋	广东	何婷婷	安徽	张斌	黑龙江	郑长春	河南	赵晨波
江苏	于彤	浙江	姜兴华	福建	叶静	广西	黎明曦	江苏	孙健
甘肃	刘诚佳	山东	高建平	四川	舒焕	贵州	潘秋满	内蒙古	白扬
黑龙江	张明宇	湖北	林藤	江苏	蓝天	福建	赵磊	山东	余毅
河北	刘明	安徽	张鸿博	天津	杨力	上海	秦韶扬	河南	陈波
辽宁	施盛阳	安徽	军威武	山东	何志勇	新疆	赵梅	湖北	张洋
河南	王冬生	辽宁	韩浩波	江西	孙岩梅	广西	张力强	广东	胡洁尘
湖北	朱滔	广西	张刚正	甘肃	李瑞庆	江苏	曹露	天津	洪保全
黑龙江	孙斌	贵州	李建军	河北	王晶	四川	高中华	湖南	钱重仁



（TOP TEN信投选票及评刊表见本刊中所夹的读者调查表）

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

实用软件：Office的前生今世

攻城略地：《鬼泣3》除魔攻略

在线争锋：《魔兽世界》1.11版新副本研究

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　高庆生
社　　长　宋振峰
总　　编　宋振峰

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任）　答笛（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
　　　　　何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者　汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监　祁津忆
本期责编　朱良杰
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100036

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任）李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8800
传　　真　010-88135623
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷　北京利丰雅高长城印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060
　　　　　CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者俱乐部　010-88118588-8000
广告许可证　京海工商广字第8068号
出版日期　2006年08月01日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2006年第15期　总第224期

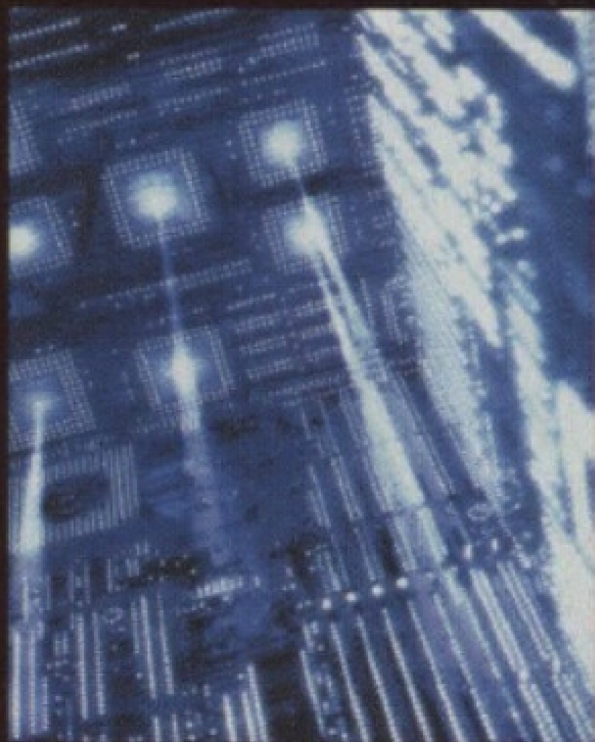
CONTENTS 目录

2006年第15期 总第224期


魔力宝贝
魔力·魔力·随心所欲
©2001–2006 DWANGO/ZENER WORKS/ponsbic/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
CROSSGATE
新鲜魔力
新鲜人
不要时间观念！
八月一日魔力宝贝增开道具收费服务器！
打破时间的束缚，带上你的朋友，
站在新的起点，踏上新的征程！
绿色魔力无外挂，想玩多久就玩多久！
©2001–2006 DWANGO/ZENER WORKS/ponsbic/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
SQUARE ENIX
史克威尔艾尼克斯(中国)互动科技有限公司
PlayOnline中国
易玩通
易玩通网
北京市海淀区中关村东路1号清华科技园9号威新国际大厦502室
邮编：100084
24小时客服热线：(010) 82150009 24小时客服传真：(010) 58722828
电子信箱：gm_service@polchina.com.cn
http://www.polchina.com.cn

超级计算机500强中国占28席

■本刊记者 劳劳客


超级计算机是掌控未来的关键

超级计算机500强排行榜由美国田纳西州立大学、美国劳伦斯伯克利国家实验室和德国曼海姆大学整理，每半年发布一次，最新一期于2006年6月28日在国际超级计算机会议上公布。根据最新公布的数据，超级计算机500强排行榜中美国占据了298个席位，继续保持领先；亚洲占据了93个席位，超越欧洲攀升至第二位；欧洲则以83个席位位居第三。IBM继续保持着绝对的统治地位，在前十名中占据了4个席位，在500强中几乎占据了半壁江山，同时其“蓝色基因/L”超级计算机排名榜首。中国内地共有28台系统入选，与去年的17台相比有较大幅度增长。在中国入选的超级计算机中，包括来自本土厂商曙光信息产业有限公司、联想和星盈科技的产品。日本共有29台系统进入超级计算机500强，超过去年的21台。该排行榜中来自中国的系统包括排名53位的曙光4000A（目前位于上海超级计算机中心）、排名125位的联想DeepComp 6800（目前位于中国科学院）、排名224位的超级刀片计算机GT4000（目前位于星盈科技深圳总部）等。其中，曙光4000A在2004年超级计算机500强排行榜中曾名列第十。美国劳伦斯伯克利国家实验室副主管赫斯特·西蒙(Horst Simon)表示：“中国入选超级计算机500强的系统数量持续增长，同时中国本土厂商的竞争力也不断增强。”最具挑战性的计算问题大多需要超级计算机来解决，例如气象模型、人类基因图谱和原子弹爆炸模拟等复杂任务，或财务模型和产品设计等商业问题。此外，美国劳伦斯伯克利国家实验室计算机科学家埃里奇·斯特梅尔（Erich Strohmaier）表示，“中国在消费高性能计算系统领域已经达到了欧洲主要国家的水平。今年3月，中国政府部门宣布将斥资150万美元购买星盈科技的超级计算机，以提高2008年北京奥运会期间的天气预报能力。”



半月看点

国美电器独家首发新MOTO

2006年6月22日，摩托罗拉公司宣布，倍受期待的ROKR音乐手机系列最新成员ROKR E2已在中国国美电器全球首发，消费者可在遍布全国的国美电器门店购买到这款手机。



ROKR E2配备了兼容多种音频格式的MP3播放器，可支持MP3、WAV、AAC及其它格式的音乐，内置了FM收音机功能。专门设计的音乐按键位于手机侧面和正面，方便用户搜索播放列表，也可进行播放/暂停、倒退/前进和锁定操作。通过标准的3.5毫米耳机或内置的立体声蓝牙音频连接功能可与ROKR E2连接。该手机目前正在国美电器独家销售，据悉今夏晚些时候将会在全国更大规模上市。

江民惠普实施战略合作

6月26日，国内最大的计算机反病毒软件供应商江民科技宣布已与IT综合产品和服务商惠普中国公司达成战略合作协议，此后，HP所有的商用台式计算机都会绑定江民杀毒软件，双方此次战略合作旨在打造HP无毒商用计算新模式。此次捆绑江民杀毒软件的HP商用台式机主要面向暑促市场，各大销售HP商用机产品的店面都有销售。江民科技总经理陶新宇介绍，这是继与清华同方、华为3COM、TCL等厂商之后，江民科技与国际知名公司企业的又一次重要战略合作。

奋达音响举办主题征文活动

近期奋达音响正在全国范围内进行“我与奋达音响”主题征文活动，据其负责人介绍，这次活动旨在促进奋达音响与终端用户的交流，并将以奖品的形式尽可能多地来回报参与者的热情。奖项设置：一等奖（2名）送价值580元D-60超值5.1音响1套；二等奖（6名）送价值318元的奋达800G音响1套；三等奖（12名）送价值199元的奋达IC300音响1套；纪念奖（20名）送价值128元的高科技话筒1支。此外，来稿前30名每人将获得由奋达集团提供的价值达98元的精美手表一块（不含获奖者）。

MSN Spaces大赛开锣

上海美斯恩网络通讯技术有限公司（MSN中国），近日已正式对外启动由上海大众汽车有限公司冠名赞助的第二届POLO MSN Spaces大赛。本次大赛将面向中国大陆、香港、台湾、澳门及海外华人地区的所有MSN Spaces用户，由网友投票选出最获关注及欢迎的Spaces共享空间，大赛总冠军将赢取最新款特别版POLO劲情一部。



上市信息

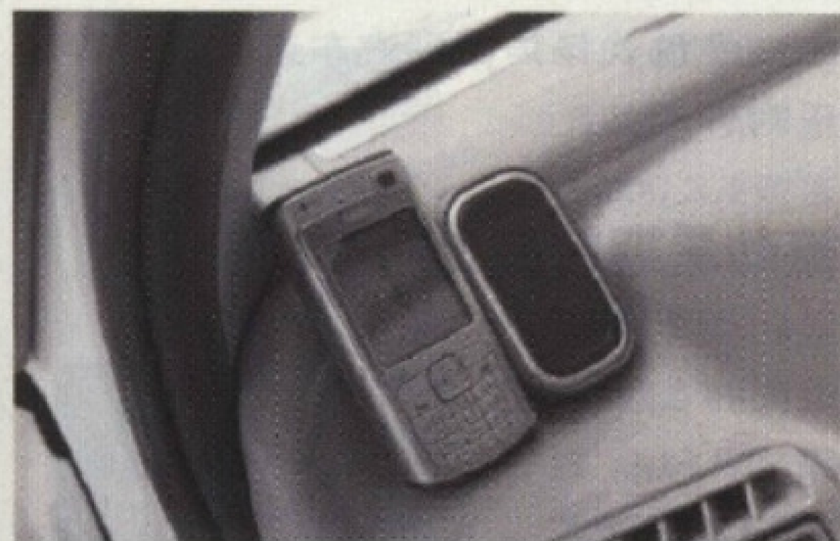
精英电脑正式推出全线显卡产品



2006年6月30日，精英电脑（Elitegroup Computer Systems）在北京召开新闻发布会，正式宣告进军中国大陆显卡市场，新推出的显卡仍将采用“精英”品牌，标志着精英将成为全球第三个具有完整系统供应链能力的厂商。此举在完善自身产品线的同时，将进一步加强精英电脑在国际代工领域中的竞争力。目前精英电脑推出的精英品牌系列显卡涵盖了高端、主流及入门级市场。

诺基亚“魔块”走天下

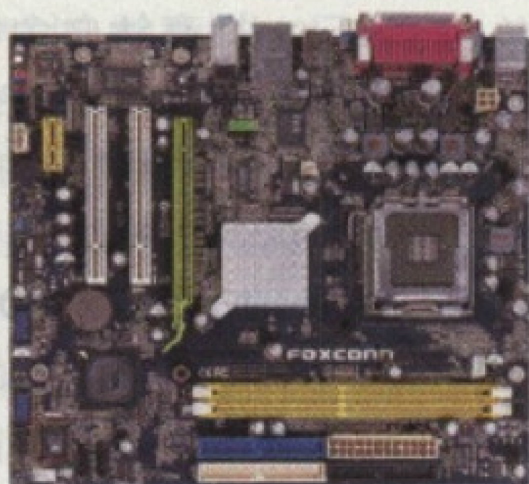
诺基亚（NOKIA）为其手机推出了售价1980元的配套件——诺基亚GPS导



航"魔块"。凡使用诺基亚N70、3230、6260、6600、6670、6681、7610等型号的用户，不需对手机进行任何改造，只要利用手机蓝牙功能与"魔块"进行连接，就可在不影响其它功能正常使用的前提下，将原有手机瞬间升级为GPS导航手机。

富士康打造双核主板

富士康最近推出了P4M8907MA-KRS2H系列双核主板，采用VIA P4M890+8237R Plus的组合，支持LGA775接口的P4和赛扬处理器、PCI-E x16显卡插槽，同时集成S3显示核心，硬件支持1080高清视频。支持最高2GB的双通道DDR2 533内存，板载2个ATA100和2个SATA接口，支持可RAID 0/1/0+1，并集成了ALC653 5.1声道声卡、Realtek 8100C百兆+Realtek 8110SC千兆双网卡等。



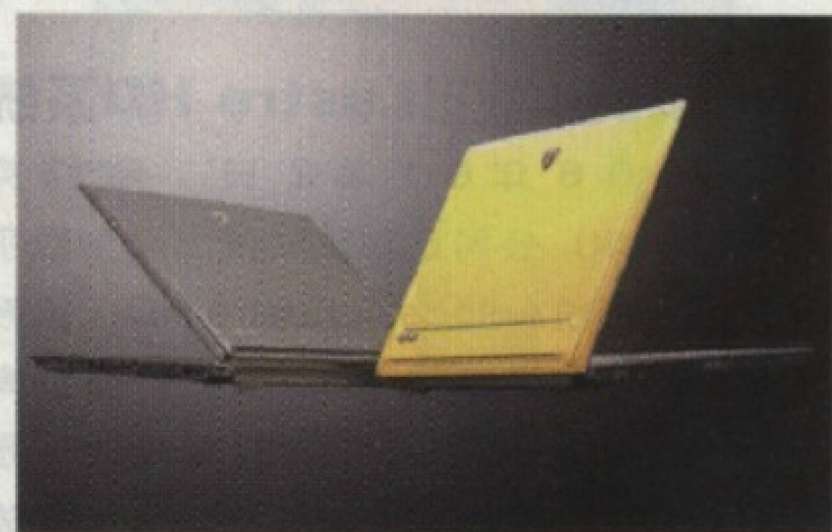
市场参考价：588元。

威刚推出次世代G内存

随着Intel 975X系列主板和AMD AM2处理器的上市，市场迎来了新一轮的产品更替周期，极大刺激了其它厂商和消费者的热情。为满足新一代系统对DDR2内存的更高要求，让用户轻松组建最佳性能平台，内存厂商威刚科技于近日面向全球推出全新的"Extreme Edition极致"系列内存。该产品采用美光（Micron）DDR2内存颗粒，基于FBGA封装64M×16双面设计，容量达1GB，工作主频达1000MHz，单条内存即可实现8GB/s的数据带宽。



华硕发布兰博基尼VX1笔记本



2006年6月27日在国家奥林匹克体育中心，华硕携手世界三大跑车品牌之一的兰博基尼隆重发布其首款双品牌Napa笔记本——华硕兰博基尼VX1。其

爱国者与矽玛特达成战略合作

■本刊记者 Artec

2006年6月26日爱国者在京召开发布会，推出了五大系列的高品质MP3播放器新品，同时宣布与便携式数字音频技术方案供应商——美国矽玛特（Sigmatel）公司达成战略合作。华旗资讯高管、Sigmatel全球品牌副总裁Sal Sestito等出席了会议，到场的还有与爱国者合作的唱片公司高层、MTV主持人小涛以及新主张组合、严宽等艺人。爱国者此次展出了五大系列共20多款新产品，既有全球首款自带音乐闹铃的MP3播放器，也有造型别致的挂坠式MP3播放器。

爱国者数码音频总经理侯迅认为，在经历了多年快速发展之后，MP3播放器的产品技术和市场已开始成熟，品牌和品质将成为未来竞争的关键。爱国者将按国际最高安规标准即新出台的欧盟RoHS规范要求，为国内和国际市场提供无铅的MP3播放器产品，为用户提供切身的利益保障。在根据市场需求调整自己产品策略的同时，爱国者还将继续整合自己在MP3播放器硬件和方案、音乐资源和内容、互联网服务等各方面的优势资源，实现音乐产品跨行业的合作共赢。无论是在音乐娱乐界的频频出手，与薛之谦、新主张等偶像明星的签约合作，还是与Sigmatel这样世界顶级数码音频核心技术供应商的结盟联合，都是基于以上的战略需求。



众多演艺明星到场祝贺



爱国者数码音频总经理侯迅和矽玛特全球品牌副总裁Sal Sestito共举香槟庆贺

矽玛特全球品牌副总裁Sal Sestito在会上向记者表示，中国市场作为目前世界上最大的数码电子消费品市场之一，Sigmatel对其的关注由来已久。经过多年的接触和合作，Sigmatel公司最终选择将爱国者作为自己在中国区的战略合作伙伴，并将在今后向爱国者提供MP3播放器芯片方案。

此次矽玛特与爱国者达成战略合作伙伴关系，可看作是对来自其他芯片提供商的竞争的有力回应，由于国际市场石油价格的上涨，制造成本不断增加，以及RoHS规范和我国相关法规的实施，MP3播放器解码芯片市场的竞争日趋激烈，国内MP3播放器市场重新划分势力范围的时刻已悄然到来。

在继承华硕笔记本经典特色的同时，巧妙融入了兰博基尼经典车型最具吸引力的设计细节：水晶质感高硬度钢琴烤漆LCD上盖、手工拉丝面板，机身则效仿兰博基尼Gallardo车身扰流设计，LED显示区的网片设计呼应了兰博基尼跑车的引擎盖散热网片。该机型采用超强配置，包括Intel Core Duo T2600处理器、2GB DDR2内存、160GB 5400r/m硬盘、128MB GeForce Go 7400独立显卡、15英寸绚丽屏等。

Autodesk推出Lustre HD系统

2006年6月22日，欧特克（Autodesk）公司宣布正式推出新型数字色彩配光系统Autodesk Lustre HD。该系统专为制作高清电视（HDTV）广告、高清电视节目及高清频道电影而设计，是Autodesk非线性数字调色配光Lustre家族系列中的最新产品，为后期制作公司和广电用户提供了价格合理的基于软件的色彩配光解决方案。此前该产品曾被用于制作《魔戒三部曲》和《金刚》等奥斯卡获奖影片。

索爱W700c钛白金色手机上市

近日，拥有钛白金色设计的索尼爱立信Walkman音乐手机W700c在全国上市，上市销售期间前22 000台销售的W700c将随机配送索尼爱立信便携式音箱MPS-60。W700c融高品质音乐播放器和200万像素的摄像头于一体，并拥有诸多娱乐和商务功能。音乐播放器甚至在手机关闭状态下都能顺畅工作，方便在飞机上使用。随机提供了一个容量为256MB的记忆棒，最高可支持2GB容量的记忆棒。同时W700c还可使用从小型便携式扬声器到汽车音响系统等音乐附件产品。



德劲暑期新品上市

德劲电子近日推出一款采用炬力ATJ2097芯片、搭配有1.8 TFT全彩液晶屏的MP4播放器新产品DE589，音质有较明显提升，支持OGG格式。凭借ATJ2097芯片的强大解码能力，可流畅全屏播放AMV格式图像。除此以外还具备数码录音、歌词显示、电子书阅读、AB复读、电话簿等功能。**市场参考价：512MB/399元。**



罗技推出S200 2.1声道音箱

2006年6月30日瑞士罗技公司正式

中国电子环保规定出台
漫步者倡导建设绿色中国

■本刊记者 电子土豆



共商电子环保

2006年6月28日，以“环保、健康、未来”为主题的中国电子环保法规新闻研讨会在北京钓鱼台宾馆举行，本次研讨会由北京漫步者科技与北京电子商会共同主办，并特邀信息产业部、国家环保总局、北京质量技术监督局的领导参加。

会上信息产业部与国家环保总局等相关单位对七部委于今年2月28日联合制定的《电子信息产品污染控制管理办法》进行了详细解读。作为中国电子企业的代表，漫步者科技针对该法规的出台发布了“建设绿色中国”的环保宣言，联合相关部门面向中国电子企业界发起了生产环保电子产品的倡议。欧盟从今年7月1日开始实施的RoHS环保标准明确规定，在欧盟市场销售的电器不得含有铅、汞、镉、六价铬、多溴联苯和多溴联苯醚等六种有害物质。而我国《电子信息产品污染控制管理办法》将于2007年3月1日开始实施，该《办法》树立了中国电子环保的高标准，其要求达到了欧盟RoHS所体现的国际标准。

漫步者公司董事长张文东在会上承诺，该公司所生产的“漫步者”牌音箱已全面实施无铅、低毒环保工艺，完全满足欧盟即将实施的RoHS标准，无论是内销还是外销的产品，在品质上都执行统一标准。张文东解释说，国内电器行业盛行环保产品双重标准，一些企业出于成本考虑，将符合环保要求的产品卖到欧美市场，而将非环保产品在国内销售，漫步者绝不会这么做。


与会领导参与“建设绿色中国”拼图

新的环保标准要求电子产品生产企业从源头的原材料到整个生产、存储过程实施全面控制，甚至升级更换整条生产线，这意味着《办法》的实施必然带来成本的提高。会上国家环保总局一位负责人表示，面对明年才付诸实施的《办法》，目前企业有3种态度：“一部分积极响应，一部分持观望态度，还有一部分置之不理。”相比于欧美等国，中国在这个领域还有相当长的路要走。对此，张文东表示漫步者科技愿意用实际行动来表示对中国电子环保标准的支持，以体现漫步者良好的环保意识和为消费者积极考虑的社会公德心。但同时张文东也坦言，目前漫步者的环保倡议并未得到太多同行的响应，希望未来能有更多企业加入进来，使中国消费者都能得到健康、环保的电子产品。



向中国市场的用户推出S200 2.1声道扬声器系统。罗技S200是一款专门为个人电脑市场而设计的扬声器，左右声道喇叭和低音喇叭都采用大长宽比的细长设计，黑色的主体色调加上银灰色的边框，边角则采用圆滑过渡处理。S200的控制功能主要集中在右声道音箱上，蓝色LED电源状态显示灯、音量控制、低音控制和开关都集中安排在音箱外侧，操作起来简单顺手，在音箱另一侧则安置有一个3.5毫米的耳机插口和麦克风插口。



晶芯DDR2内存强悍上市



晶芯内存DDR2 800全面上市。产品采用单面布局的设计，8颗英飞凌A级DDR2颗粒，FBGA封装。工作时采用1.8V工作电压，标准240针，CL值为4。外部采用较成熟的电镀金制造工艺，在使用中能够有效地抗摩擦力破损，防止氧化层产生。**市场参考价：512MB/470元，1GB/890元。**



投资合作

飞塔签约神州数码

2006年6月20日，基于独家ASIC芯片加速技术的技术企业Fortinet（飞塔）公司，宣布与国内渠道巨头神州数码公司展开合作签约，共同开展中国UTM市场。Fortinet中国区总裁毕岸先生认为，与神州数码的合作可使Fortinet在产品性能、市场营销、信息反馈等诸多方面与其它公司及其产品进行直接的对比和相互的学习，加速飞塔公司在中国的市场开拓与本土化进程。

美光科技正式并购雷克沙

2006年6月16日，美国数码存储产品制造商雷克沙（Lexar）公司与储存芯片制造商美光科技（Micron）公司的并购交易已获得双方董事会的批准，美光公司最终以0.5925股兑换1股雷克沙在外流通股。根据目前美光科技公司股票的价值，交易的总金额高达8.265亿美元。合并后的雷克沙品牌继续存在，将成为美光的全资子公司，其股票会在纳斯达克证券市场停止交易。

诺基亚和西门子合并通信网络业务

2006年6月19日，诺基亚和西门子宣布合并诺基亚网络事业部和西门子与运营商相关的业务部门，组建新公司，新公司的名称为NOKIA Siemens Networks，双方各占50%股份。以2005年的财务数据为参考，合并后的新公司估计年收入为158亿欧元，运营初期员工为60 000名。按照目前的市场份额数据，新公司将成为全球移动基础设施和服务领域第二大公司，在固定基础设施名列全球第三，并将成为全球整体电信基础设施市场的第三大巨头。



促销新闻

XFX讯景全国暑促正式开始

XFX讯景将于2006年7月1日至9月30日于全国范围内展开促销活动，凡在活动期间购买XFX讯景显卡指定产品均送礼一份：

1.凡购买XFX讯景GeForce 7950 GX2/GeForce 7900 GT/GeForce 7600 GT/GeForce 7600 GS/GeForce 6800 XT系列显卡送Dupont高级礼品套装一套；

2.凡购买XFX讯景7300 GT系列显卡送时尚游泳防护镜一副；

3.购买指定显卡还随卡附赠育碧最新游戏《波斯王子3——王者无双》《金刚》或《手足兄弟连》。

优派17英寸液晶再度调价



近日，优派宣布对VE及VA系列17英寸产品进行价格调整，其中大部分型号向下突破了1500元大关。优派的VA702和VA712新价格为1488元，再破历史新低，而VE710s、VE720m、VA721则将调整为1499元，平均降幅超过10%。这些产品均具有8ms的快速响应时间，并通过了TCO'99或TCO'03认证。

盈通剑龙G7600 GT显卡999元

盈通剑龙G7600 GT-256GD3采用代号为G73GT（7600 GT芯片）的图形核心，非公版设计，PCI-E接口；内建12条像素渲染管线和5组顶点处理引擎，默认核心频率为575MHz；搭载4颗Infineon DDR3 1.4ns显存，显存频率1400MHz。日前降价到999元，成为市面上最便宜的7600 GT产品。

时代互联优惠代理商

近日，国内网络域名注册商时代互联（www.now.cn）针对代理推出系列优惠活动：预付款1000元即可获35元CN英文域名或57元COM、NET域名超值价。主机方面，只需预付5000元，即可拿到4.5折主机VIP价或邮箱4折价。同时，时代互联还透露，近期将推出安全自动的域名免费过户服务，以便为域名投资者带来更大的便利，拉动域名经济的增长。

联想的国际化之路

■本刊记者 生铁



和其他伟大的民族品牌一样，联想这一国内最大的微机品牌，一直给人以一种乡土气息非常浓郁的感觉。这种乡土感让中国用户觉得非常舒服，但联想的抱负并不只是做一家乡土企业。

2003年的时候，联想用Lenovo这个带点西洋古典味道的名字在全球注册商标。这样，那些第一次接触联想产品的外国消费者就不会对他的同学说："我现在正在用一个中国产的伟人传奇（LEGEND）牌笔记本。"到2005年联想收购IBM全球PC业务时，也不会有洋人对他的同事说："你听说了么？一家中国名叫传奇（LEGEND）的电脑公司收购了IBM的PC业务……"

现在这些老外都只会用联想的新名字Lenovo。为了这个名字，联想付出的"改口费"是250万美元。但即使如此，他们还是没有太多的预算去请一个英语好一些的配音演员来在他们的电视广告中念这几个字。"Lenovo……"一听就知道是一个我国中年男人的暧昧发音。听多了就使人有想砸点什么的冲动。

不过，是不是国际企业，也不在于这个配音好不好听。联想迫切希望在收购IBM PC业务后，做出点国际公司的感觉。他们选择了体育——因为这种大众信仰是没有国界的，而"超女"显然做不到这点。2004年3月，联想花了5亿元加入国际奥委会全球合作伙伴计划。这意味着它将获得在全球市场范围内产品、技术、服务类别的排他权力。联想由此成为2006年都灵冬季奥运会的合作方，为该运动会提供近5000台台式机、600台笔记本、400台服务器、13台硬盘阵列和600台桌面打印机以及与之配套的工程师服务。甚至包括可口可乐、VISA、NBC等尊贵的合作伙伴也得与联想合作，而且这些"最复杂""不可重复"的合作都将在"联想的设备上完成"！这又是一个树立自身国际化形象的非常值得的机会——起码联想是这样认为，否则它干嘛掏那么多钱？

否则，它为什么不放过世界杯？

联想为迎接世界杯所做的市场策划是多层面的、立体的，其中包括斥资人民币120万元组织以《实况足球9》为主打的"联想2006国际电子竞技锦标赛"和为其激光打印机举行的主题为"迎世界杯 包包欢送"的促销等小规模市场活动；而这些活动与请出小罗作为联想全球代言人相比，实在是区区小事。



哈哈，世界足球先生、一笑起来就露出整个牙龈的罗纳尔迪尼奥被联想相中了

4月28日，联想集团高级副总裁、大中国区总裁陈绍鹏在巴塞罗那宣布，罗纳尔迪尼奥将成为联想集团在全球的品牌代言人，签约时间为1年。联想将在包括中国在内的全球市场分两个阶段推广其品牌，届时罗纳尔迪尼奥将成为联想商业广告片中的主角。其个人形象、俱乐部的所有品牌和商标及其他所有能利用的地方都将用来进行联想的推广宣传活动。

据悉小罗的出台费可能达到1000万欧元。当然联想方面宣称对价格保密。"这个价格也是一个很合理的数字，它能极大地促进联想国际化品牌的建设。"陈绍鹏说。



小罗站在香港的一条车道上，从他身后的笔记本广告牌里有人踢出一个球，他表情木然地接住了





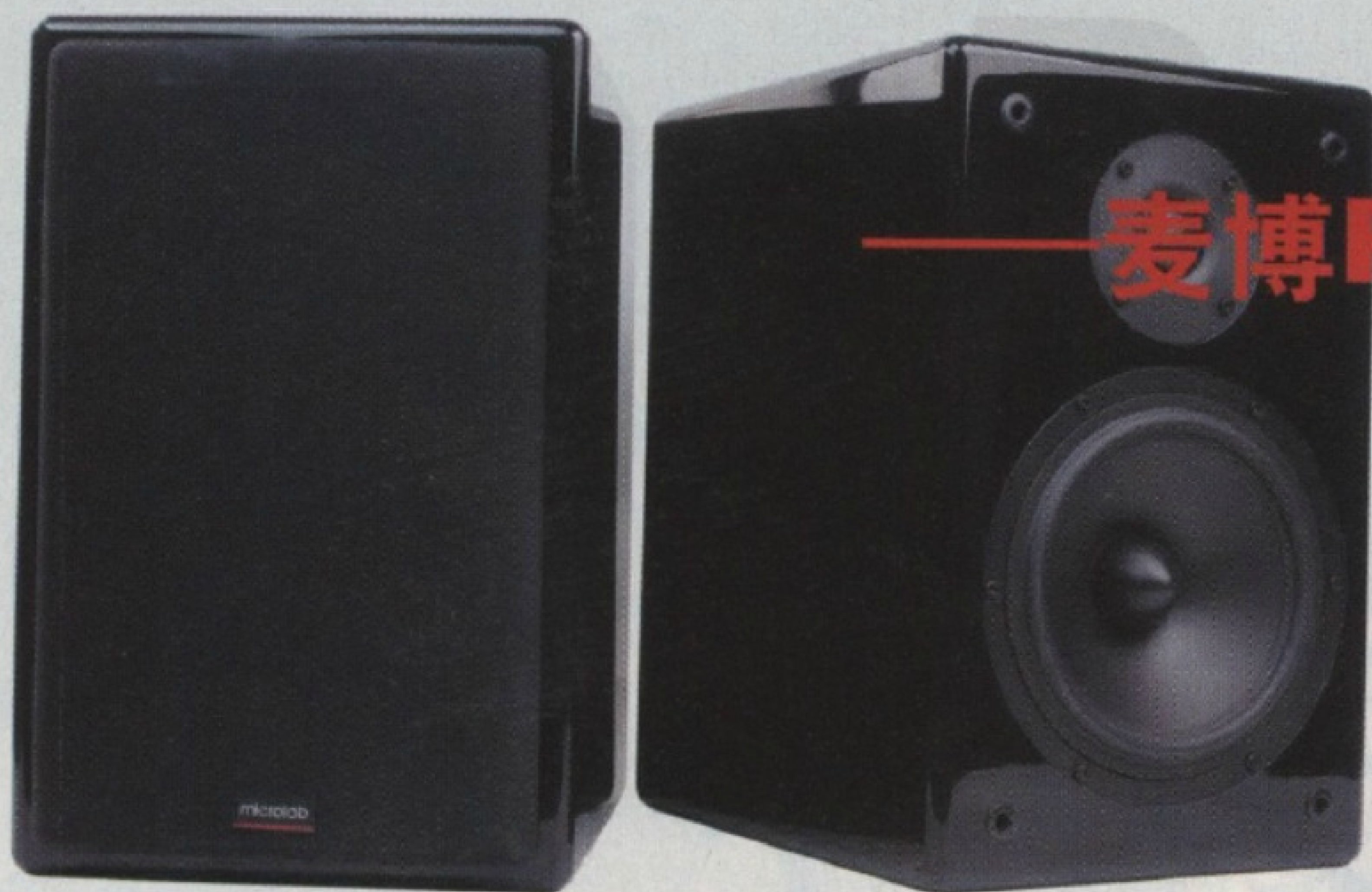
这一次不知他站在哪儿，高举着一个联想笔记本，液晶屏里面又飞出一个球！拜托，又不是《午夜凶铃》，足球非要从屏幕里出来才罢休

但是，笔者猜测这笔钱对联想来说不是个小数目，因为很明显，拍广告的预算似乎又不够了。从签约后为小罗迅速制作的产品广告我们就可以发现这一点。我们把这些小罗广告列出来看。



小罗坐在一间有大理石墙壁的一尘不染的房间里，用一种异样的笑容面对Lenovo电脑，电脑里究竟有什么值得他笑成那样？看着这个画面我真想冲他大喊"展品请勿乱动！"

所以，我想说的是，希望联想下一次搞这样的大手笔时，拜托多留一点广告预算，找一家更好一点的广告商，找更好一点的导演和配音男演员，毕竟广告也是关乎联想国际化的大事，对么？



重磅出击
——麦博Pure10多媒体音箱

■晶合实验室 别理我

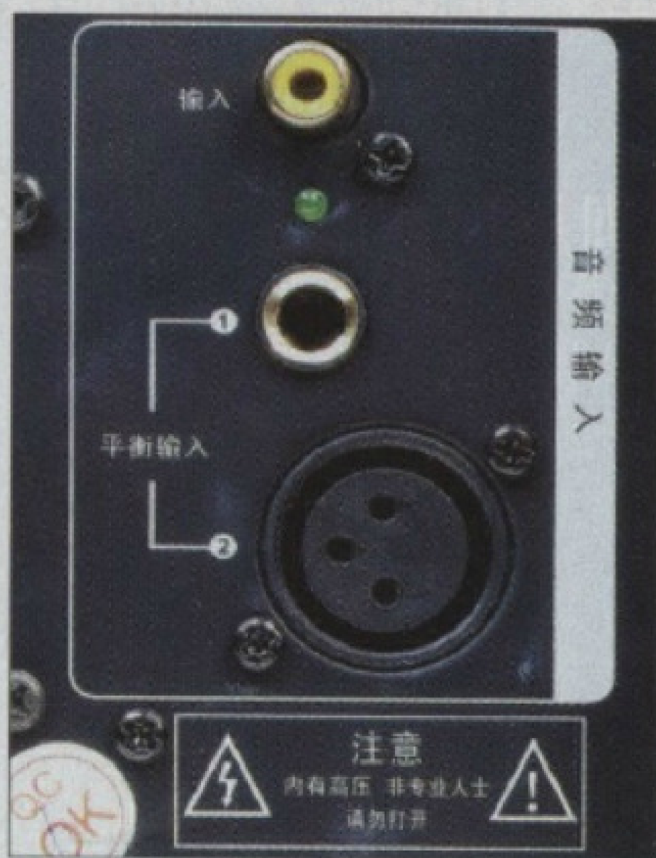
厂商： 麦博（Microlab） **上市：** 2006年6月
售价： 3800元
附件： 线控器、相关连线（样品缺说明书等）
推荐： 高级音乐发烧友
咨询电话： 800-830-5652

3800元！作为麦博新近推出的顶级多媒体音箱，Pure10能给我们带来全新的体验吗？它是否对得起如此高昂的售价？让我们一起搜寻答案。

和大多数打出“Hi-Fi”口号的音箱一样，Pure10外观走的是稳重路线，黑色基调给人典范、严肃之感，据悉还有一个白色版本。由于采用单箱独立功放设计，左右箱体完全一样，单箱重约11kg。如此大的重量有助于避免谐振，但从另一些细节看设计还不够成熟，如音箱底部无脚钉（理论上脚钉有利于减少谐振）。音箱表面覆盖着较厚的高亮漆面，遗憾的是箱体没有采用更耐用的钢琴烤漆，就其身价来说高亮漆并非很相称。制作工艺还算过硬，平面相交处都做了圆弧处理，并提供了质量很好的防尘罩，体现出厂商的用心。


箱体制作工艺不错，高亮漆看上去很光洁

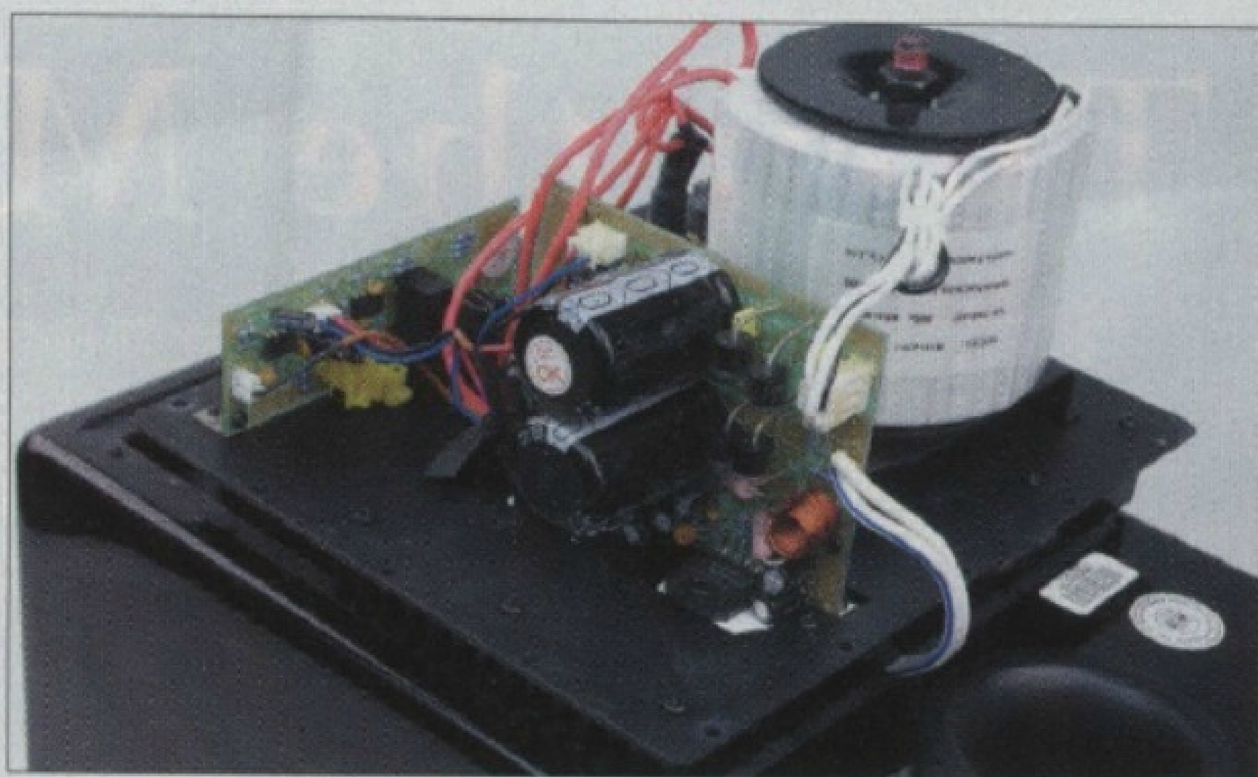
音箱背部上方是倒相孔，下方背板右侧是大面积散热片，右侧则是输入端口，支持同轴和平衡输入。所谓平衡线路是指将波形的正半波与负半波分别用一组放大电路放大，最后耦合成完整的波形。真正的平衡线路每声道应有两组完全相同的对称零件，其作用是降低失真，保持高性噪比。Pure10的线控器实际上只是输入线路上的一个变阻，只有音量调节功能，无疑增加了信号损失的可能性。我们认为要求高的用户应放弃该线控，直接使用高档线材连接音源。



同轴输入与平衡输入

打开电路背板，硕大的环牛（变压器）映入眼帘。为达到标称的100W输出功率（单箱），麦博显然下了真功夫，初步估算环牛占了音箱整体重量的1/3强。其箱体设计较少见——扬声器和高发热量的后级放大被放置在同一腔体里，而前级放大则被密闭在单独的腔体，主腔体里粘贴有工整的吸音棉，这不禁让人担心后级放大的温度问题。前后级电路虽都不算复杂，却完全分开：前级放大是两颗YG4558，麦博产品对4558×2的前级设计似乎情有独钟，但4558前级的设计更多出现在千元以下多媒体音箱中（最高档的也不过是惠威M200），这似乎与Pure 10的定位有些脱节（据厂商介绍，仅有第一批200台产品采用4558，之后拟改用NE5532或更高档的IC）。当然，其实际效果有待在试听中进行检验。后级放大采用两颗桥接的国家


线控器


内部电路，可看到硕大的环牛及强电、弱电分离设计


YG4558运放芯片



清华同方



威盛电子



超锐C520 你的超值之选

让你带着梦想远行

清华同方超锐C520，成就极佳性价比

物超所值，绝对惊喜，超锐C520，采用创新科技实现超低功耗，保证持续耐久的续航力；15.4英寸靓丽宽屏，为你卓显更加精彩震撼的画面；多重安保措施，使用安心无忧；而成熟，稳重，大方的外观设计，更卓现这款产品的超值魅力。

- 威盛C7-M笔记本专用中央处理器，实现超低功耗
- 15.4英寸 宽屏，显示更精彩
- 6芯大容量智能锂离子电池，战斗力更长久
- SATA硬盘，DDRII技术，数据传递更快捷
- 基于硬件多重安全保护，使用更放心

买同方超锐C520，送时尚电脑小桌板



即日起，凡在清华同方各店面购买采用威盛 C7-M 处理器的同方超锐 C520 笔记本电脑，即可获赠“折叠生活”精品时尚电脑小桌板，让您在炎炎夏日享受惬意生活！

超锐C520 限量宽屏

- 15.4英寸宽屏，DDR II内存，SATA硬盘，多重安全保护
- 威盛C7-M处理器1.5GHz
- 15.4”宽屏XGA TFT LCD
- 256M DDRII内存
- 40G SATA硬盘
- COMBO
- 6芯大容量智能锂电子电池

￥3999

超锐V30 超值宽屏

- 高档金属漆，仅重2.2kg，安全持久
- 威盛C7-M处理器1.6GHz
- 14.0”宽屏XGA TFT LCD
- 256M DDR内存
- 40G硬盘
- COMBO
- 四合一读卡器

￥4999

超锐V30 高性能宽屏

- 高档金属漆，仅重2.2kg，安全持久
- 威盛C7-M处理器1.86GHz
- 14.0”高亮宽屏XGA TFT LCD
- 30万摄像头
- 512M DDR内存
- 60G硬盘
- DVD-dual
- 四合一读卡器

￥5999

清华同方股份有限公司计算机本部
公司地址：北京海淀区上地开拓路1号(100085) | 免费服务电话：800-810-5888 http://www.tongfang .com
免费技术支援电话：800-810-5546
未开通800电话服务的地区用户请拨打：（010）62965288 | 全国销售电话：（010）62961188-88622

安全又持久
C7™- M独有



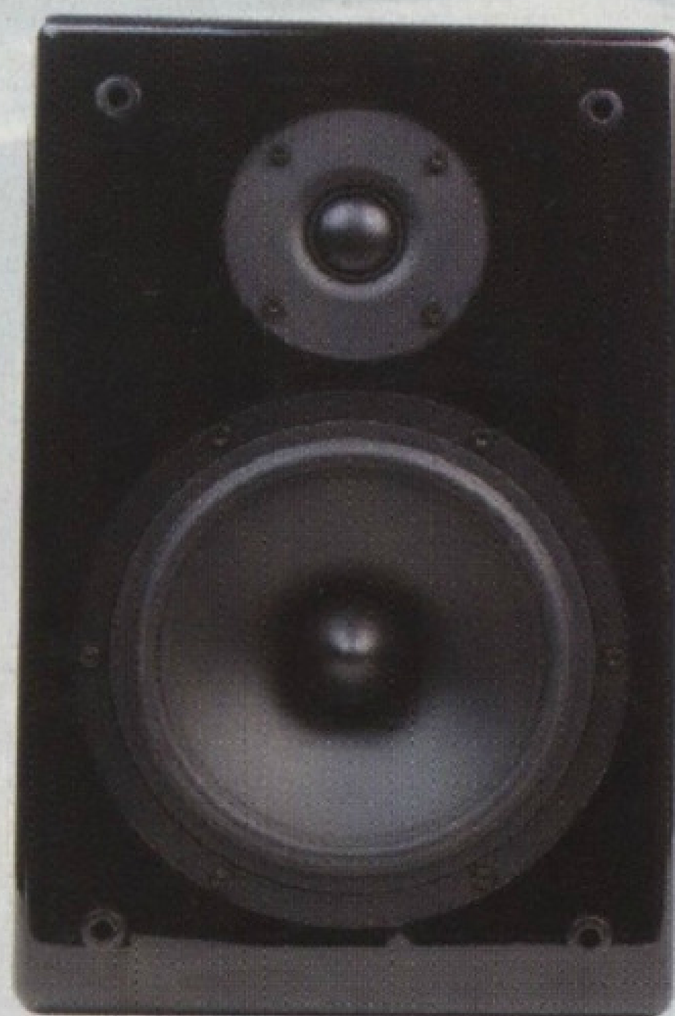
清华同方推荐使用Windows® XP

半导体LM3886，这是一款被普遍采用的功放芯片，带过压/过高温保护，两颗加起来功率是136W，完全满足指标需求。



LM3886功放芯片

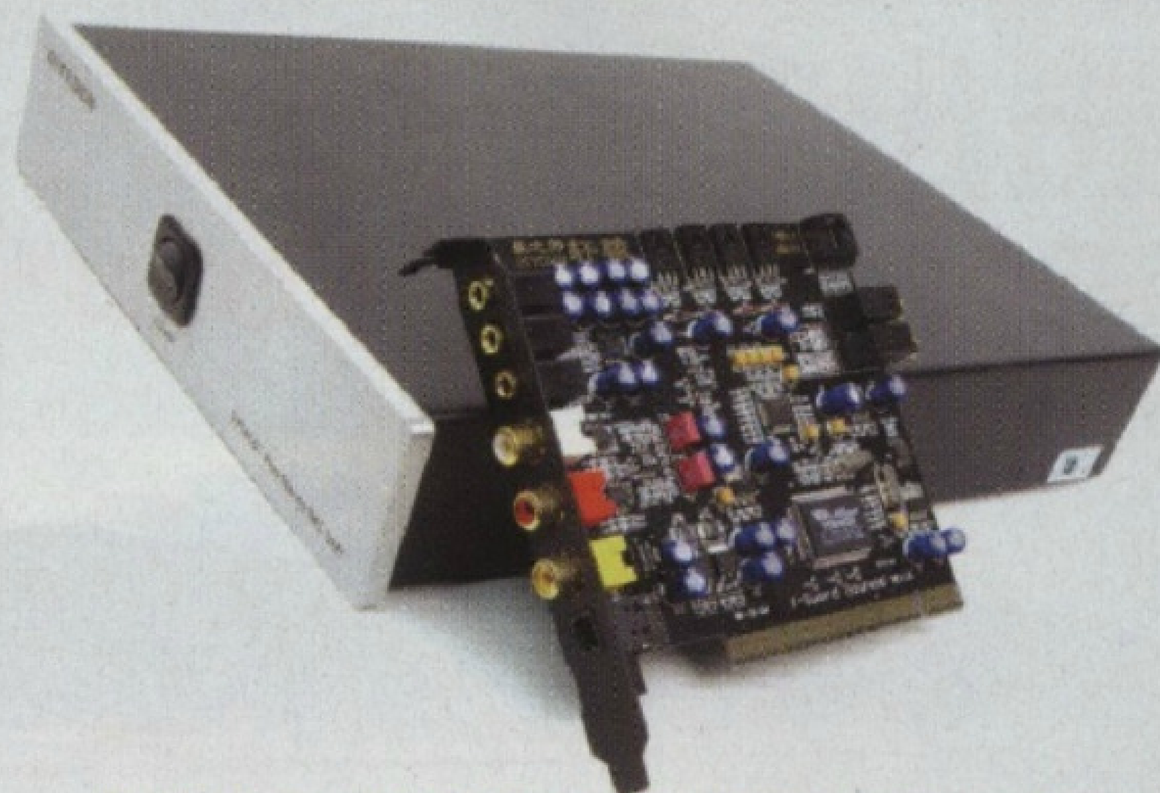
Pure10宣传的亮点是其由丹麦设计师Peter Larsen设计的高品质扬声器单元。低音单元材质采用低碳钢，其低音质量和下潜能力都很好，但硬度低，设计应用难度大，而振膜为6.5英寸防磁结构云母聚酯音盆；高音单元则采用德国Kurt Muller的球顶丝膜和钕磁铁，1英寸防磁结构，这两款单元都是第一次在麦博音箱上见到。Pure10的分频器被深埋在箱体内部，设计相当复杂，官方资料介绍其分频点在2.3kHz，相对较低；高频部分会承受较大功率，这无疑是严峻的考验。


高低音扬声器单元

我们的试听在严格的煲箱后进行，使用乐之邦（DIYEDEN）的轩辕2496声卡数字输出+SVDAC01 Plus解码器作为音源，越过线控器直接接驳音箱。Pure10给人的第一感觉是音色寡淡，没有明显冷暖偏好，符合"Hi-Fi"定义，对绝大多数音频爱好者而言，这是一个不错的起点。

随后我们分频段对音箱进行了曲目实测。高频部分试听帕格尼尼小提琴吉他二重奏《Paganini For Two》、古筝《梁祝》《出水莲》《碎玻璃测试》等。Pure10对高频细节的捕捉相当到位，弦乐的细微摩擦都能很好地重现，在电子乐中其高频能给用户以通透、立体感强的听感。但综合几位测试人员的意见，我们认为其高频存在人为增益，有时会给人拔得过高的感觉，不算很耐听。

中频是人声的重点频段，测试曲目包括《达坂城的姑娘》《偏偏喜欢你》《被遗忘的时光》及一些经典个人单曲。Pure10的中高频很干净，女声清唱相信会让很多人迷醉，不过对细节的捕捉就不如其高频那么突出，较为中庸，而中低频表现稍好。整体来看中规中矩，巨大的功率输出能保证在大音量时没有明显失真，这有利于在大的听音环境中使用。


轩辕2496声卡与SVDAC01 Plus解码器提供了高品质音源

由于Pure10拥有巨大的功率储备（100W×2的功率在多媒体书架箱中并不多见），低频回放中将这一优势很好地表现出来。测试曲目包括《丰收锣鼓》《炎黄第一鼓·鼓诗》《加州旅馆》及一些较流行的电子乐。Pure10的低频细节非常丰富，令人吃惊，在《炎黄第一鼓·鼓诗》里我们可轻松区分出各种鼓的声音，其动态和瞬态也异常优秀，即使将音量放大，快节奏的鼓点也清晰可辨，层次感很强。Pure10是少见的适合玩游戏的书架箱，我们试听《魔兽世界》CD、《UT2003》MeNU协奏曲等游戏音乐，效果相当震撼，不亚于中高档的X.1音箱。

不过，Pure10的指向性较强，需要适当摆位才能得到最好的回放效果，需要用户注意。

音箱参数

高音单元：25mm德国Kurt Muller球顶丝膜和钕磁铁，防磁

低音单元：165mm云母聚酯音盆长冲程低碳钢低音，防磁

分频点：2.3kHz

频率响应：43Hz～31kHz（±3dB）

灵敏度：85dB

标称阻抗：4Ω

放大器信噪比：≥100dB（A计权）

音频输入口：RCA×1、DIN平衡输入×1、平衡输入（1个通道）

输出功率：100W×2RMS THD<0.2%（1kHz）

净重：约22kg



作为一款定位相当高的多媒体音箱，麦博Pure10的音质很好、低频出众，中高频还有上升空间。它是麦博倾力打造的一款高档产品，但从设计和实际表现来看，还有不少细节需要改进，成熟度有待进一步提高。就目前的价位来说，还没能给我们"脱颖而出"的感觉。另外，据悉麦博将推出Pure 10的简化版，其价位可能会有大幅下调。



炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★☆

膝上娱乐新霸主
——戴尔XPS M1710笔记本电脑

■晶合实验室 小虫



厂商： 戴尔（Dell）
上市： 2006年6月
售价： 31 999元（样机配置）
附件： 电源适配器、其余不详
推荐： 游戏玩家、电脑发烧友
咨询电话： 800-858-2018

笔记本电脑诞生的初衷是将人们从笨重的台式机解脱出来，获得移动计算的便利。因此，过去笔记本电脑都非常注重对体积和重量的控制，而不是在运算性能上与台式机一较短长。而近两年则出现了一些在用料、做工、配置上都堪称奢华的另类笔记本，如本刊在2005年报道过的东芝Qosmio G10、华硕V6V等。它们不仅是一种用户身份的象征，性能也堪比台式机。

2006年6月，戴尔将其XPS品牌笔记本引入中国，并同时推出M1710、M1210两个高低端产品系列，仍采用直销模式。该品牌的历史可追溯到1993年，它在欧美的销量一直不错，被许多游戏战队作为比赛、训练用机。M1710绝对是一款令游戏玩家眼红心热的笔记本，不仅配置高，在外观、造型设计上更极尽酷炫之能事。作为一款豪华型笔记本，其最低配置型号售价即达24 999元。

图1

M1710（图1）配备了高分辨率的17英寸液晶屏，分辨率为1920×1200/60Hz，超过Full HD（1080P）的要求。蝶形的显示器背板设计很独特，有重金属黑色拉丝和方程式赛车红金属拉丝两种材质可选，送测样机为红色。打开红色上盖，映入眼帘的是银灰色的外壳和黑色屏幕，仿佛进入了另一个世界。更为奇妙的是其面板、散热孔、扬声器、触摸板内均装有LED灯，可在BIOS中设定亮度和16种彩色（图2），使玩家玩游戏时可获得一种梦幻般的氛围（图3）。音频方面，采用Sigmatel STAC9200芯片，支持24b/192kHz；立体声音箱还配备一个采用地面增压设计的低音炮（图4），可提供游戏、电影所需的震撼音效。

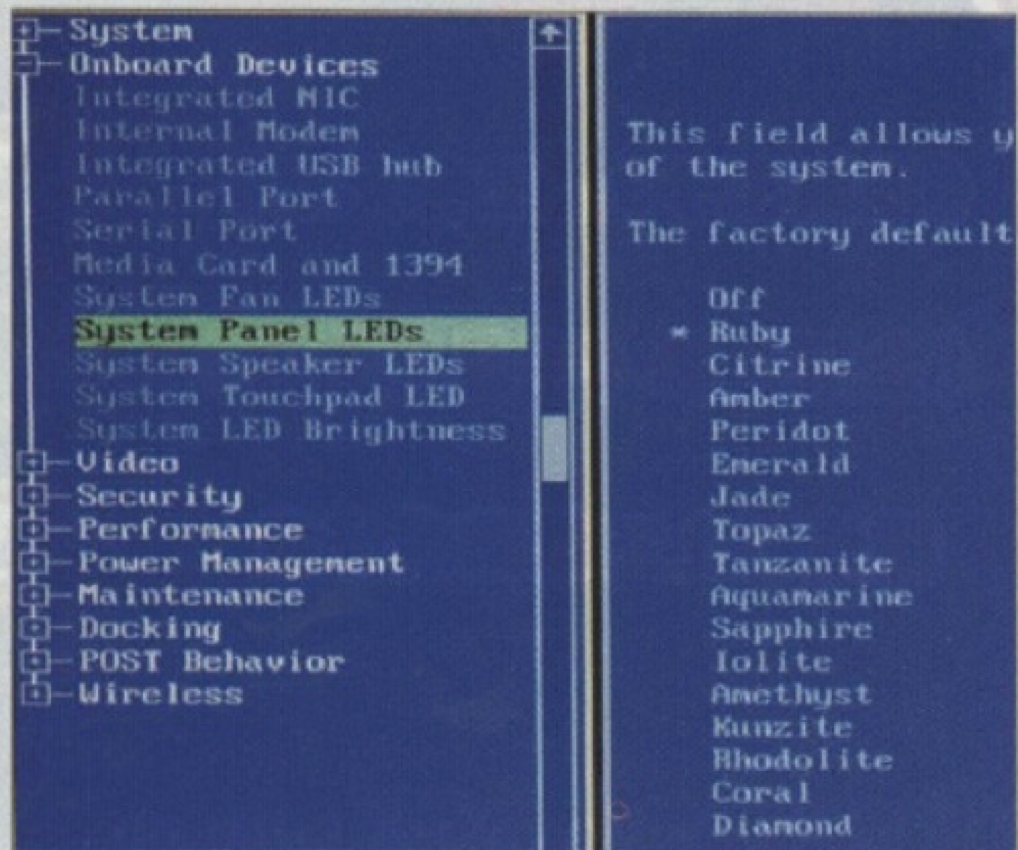


图2



图3



图4

M1710采用Napa硬件架构，样机基本配置为Intel酷睿T2600（主频2.16GHz、总线667MHz）双核处理器、i945PM（ICH7-M南桥）芯片组、Intel Pro/Wireless 3945ABG无线网卡、GeForce Go 7900 GTX 512MB显卡、1GB×2 DDR2-667内存、日立100GB SATA硬盘（7200r/m、8MB缓存）和8×DVD刻录机，可谓"极品"。采用一块8000毫安时的9芯锂离子电池供电，容量几乎是普通笔记本电池的2倍。Batterymark 4.01测试表明，其续航能力为106分钟（液晶屏亮度设为7，最大10），打开


图5

所有LED灯（最大亮度）后为94分钟，LED的耗电量较预想的小。

我们在中文Windows XP SP2专业版下进行测试，其PCMark 05得分5393、3DMark 03得分18 273、3DMark 05得分8507、3DMark 06得分4751；SiSoftware Sandra 2007 Pro测试中，整数内存带宽3921MB/s、浮点内存带宽3909MB/s、磁盘传输速率43MB/s。它的性能非常强劲，即使是对硬件要求非常高的《帝国时代III》《使命召唤II》、Fear之类的游戏也可流畅运行，只是上到1600×1200的高分辨率（这些游戏均不支持1920×1200）时帧数有所下降，应付DOOM3、Farcry之类的“老”游戏自然不在话下。它还是看高清视频的利器，由于酷睿处理器的性能强劲，几乎可将所有解码器的配置开到最高，配合广视角、高分辨率屏幕，可展现出惊人的视觉效果。如果还嫌屏幕不够大，还可通过背部的DVI或D-Sub接口（图5）输出到大屏显示器或投影仪上。



戴尔M1710的性能无疑是目前市面上所有笔记本电脑中最强的，相当于次顶级PC的水准。它是一款针对游戏玩家需求推出的产品，但不能简单地把XPS归为“游戏机”。玩游戏、办公、看电影、听音乐、视频编辑……几乎所有你能想得出的电脑应用，都可轻松应付。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★☆

智慧战将——北通战戟PC游戏手柄

■晶合实验室 壹分



厂商：北通电子（Betop）
上市：已上市
售价：128元
附件：说明书、质保卡、驱动光盘
推荐：游戏爱好者
咨询电话：020-38736400

北通是国内老牌游戏外设生产厂家，本次送测的“战戟”游戏手柄采用透明外壳和特殊的内壁覆漆技术，良好的制作工艺使整体视觉效果相当不错。大体上沿用了类似PS手柄的造型，但在许多细节上有所改进，并在握柄外侧增加了柔软的橡胶防滑垫，握持感更好。其键位布局也采用了PS手柄设计，但改进了方向键，更像曾在格斗游戏玩家中广受好评的土星游戏机手柄。


橡胶防滑垫令握持感更好

手柄中新增加了硬件编程芯片，用户不用再像往常那样通过驱动程序来记录繁复的按键顺序，只要按下手柄面板中央的MACRO键就可完成多达16个按键的指令存储，最多可对4个按键进行编程。同时还改进了振动效果，并可通过驱动程序同时改变振动力度和频率。实际测试中振动变化更丰富，但力度依旧有所欠缺。北通官方网站上提供了当前绝大部分热门游戏的按键指令列表，这是一项非常贴心的服务。



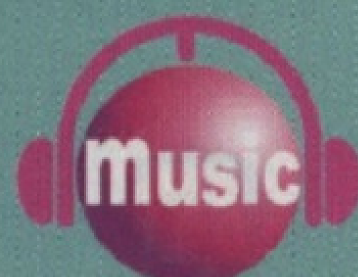
手柄面板中央的MACRO键



北通战戟是一款不错的游戏手柄，拥有漂亮的外观。改良的方向键在各种不同类型游戏中都能提供良好的操控性，而强大的编程功能则使游戏的过程变得更轻松，非常适合那些带着手柄四处邀战的游戏玩家。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆


music

一屏多用
——爱国者F769多媒体液晶显示器

■晶合实验室 魔之左手



厂商： 爱国者　**上市：** 2006年6月　**售价：** 2399元
附件： 电源线、VGA信号线、音频线　**推荐：** 家庭娱乐用户
咨询电话： 800-810-7666

近年来很多电脑玩家都在考虑怎样才能达到电视电脑两不误，一般的做法是购置电视盒或电视卡。不过对于正想新购液晶显示器的用户来说，现在又多了一个选择——支持电视功能的爱国者F769液晶显示器。

F769是一款17英寸产品，其外形并无什么特殊，因为要容纳电视调谐器，且两侧安装了较大的扬声器，所以宽度较大，与目前流行的窄边设计有较为明显的差别。外部尺寸达462mm×388mm×163mm，重量为6.2kg（含底座）。屏幕边上采用了银色内框，所以显得屏幕更大一些；下方是按键区，而遥控器信号接收口则位于下部中央位置。



较完备的接口

由于要同时照顾电视和电脑显示器功能，所以F769的控制键功能与一般LCD有较大差别。其电源键也并不能完全关闭电源，而是只能像电视遥控器软关机那样进入省电休眠状态，且未提供可完全切断电源的开关。作为一款多功能液晶显示器，其接口相当丰富，除VGA外还提供了电视信号的同轴电缆输入、CVBS复合视频信号输入、左右声道音频输入、DVD机常用的色差信号输入等。另外比较有特色的是它提供了一个耳机接口，使用很方便。



遥控器

在测试中我们发现F769的调节不够人性化，且未提供自动调节按键，只有在切换分辨率时会进行自动调节，在用户不满意的情况下也无法自行改动。为了使显示器具有调节功能，爱国者提供的遥控器将频道、音量调节等电视常用功能按键安放在了不太方便的位置。

F769的响应速度为8ms，点距0.264mm，标准分辨率1280×1024@75Hz，显示面积337.9mm×270.3mm，最高亮度300cd/m²，对比度450：1，上下和左右视角均达160°。从这些数据来看，作为电脑显示器来说其性能也算不错。

我们采用Checkscreen 1.2与DisplayMate 1.25进行各项显示特性的测试，其表现中规中矩。在响应速度测试中表现较为出色，不过在色阶和灰度测试中，对明暗两端都难以分辨，也就是说在显示特别亮或特别暗的场景时，它的细节表现会有所欠缺。另外，因为它采用了模拟D-Sub接口，我们在测试中发现相位差造成的一些摩尔纹很难消除。



在显示器上观看球赛

在实际使用中，其文本显示效果相当出色，而因为突出的亮度和对比度，在播放电视画面时显得很亮丽；同样，显示图片和视频及游戏画面时感觉也较鲜艳。其内置的扬声器效果比常见LCD的小喇叭要出色得多，对于收看电视节目和一般电脑应用来说基本够用。



作为一款多功能显示器（其实我们完全可把它看作一台高分辨率的小尺寸液晶电视），爱国者F769相对于普通LCD在价格方面并未高出多少，对游戏玩家来说也是一个不错的选择。但它未提供DVI接口显得有些落伍，且对其性能表现造成了一定影响。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

杯的缘故，最近看电视比较多。其间有个广告引起了我的注意。这是一个招聘网站的广告，一个做超人打扮的年青人在东飞西撞四处碰壁之后，终于在网上找到了个工作，然后

王侯将相有学历乎

■本刊记者 龙猫 冰河

因为世界杯的缘故，最近看电视比较多。其间有个广告引起了我的注意。这是一个招聘网站的广告，一个做超人打扮的年轻人在东飞西撞四处碰壁之后，终于在网上找到了个工作，然后乐呵呵地高呼“上班去咯”。作为一个曾经在网上四处投发简历的过来人，看到这则广告我只觉得好笑。既然是超人，那么四处碰壁就肯定有什么原因，岂能是到某个招聘网站上转转就能解决问题的。不过想来找工作的人都是病急乱投医，有奶便是娘，反正在招聘网站上注册个用户名，除了接收到一些垃圾邮件外也不耗费什么成本，所以相信这个广告还是能为网站的访问量带来一些增长的。当然，对于用户来说，有没有用就很难说了。

找工作是个老话题，我在2002年第一次做IT行业就业问题的报道时，接受采访的应届大学毕业生们的辛酸和泪水让人感触良多。4年过去了，高校毕业生就业的数字节节上升，但各方面对就业问题的重视却越来越高。几日前在中央电视台《纪事》栏目中又看到追踪毕业生就业过程的记录，中间的风波和坎坷，相对我曾经的采访经历只见曲折，不见缓和。“毕业即失业”的紧张局面，和每年6月全国为之保持肃静的高校入学考试，已经使得很多人发问：上大学有什么用？它给你的命运带来了什么改变？

记得曾经看过一个帖子，Oracle公司总裁埃利森2000年在美国耶鲁大学毕业典礼上做过一个半途被制止的讲演，内容大致如下：今天我在这里看到一帮废物，就是你们这些在继续学业的学生。你们将很快离开这个营造废物的地方，到各个公司里，打着领带，象狗一样地被人支使着工作。大学除了教给你们循规蹈矩之外，不会给你们头脑里带来任何有用的东西。这个地球上最富有的人，微软的盖茨先生，是个半路辍学的人；我是第二富有的人，也是个半路辍学的学生，因为我们都意识到了大学给我们的不良影响；艾伦，这个行星上第三富有的人，也辍了学。迈克·戴尔的财富是全球第九位，而且还在不断上升，他也辍了学。所以，尽管现在工作人员已经示意我停止讲话，但我还是不得不说，赶快停止你们该死的学业，去学一些真正有用的东西吧……（说到此处被保安人员强行架出会场）

说上大学没有用甚至有危害，是一句偏激的话。但考虑上大学有什么用，能给命运带来什么改变，却是一个丝毫不偏激的命题。人人都想上大学，但却不是人人都能上大学的。稀缺的资源给人生带来了怎样的影响，是全社会需要关注的问题。不过……不上大学，命运又会发生怎样的改变却鲜有人关注。不上大学，人生就彻底完蛋了么？我想，在大学高悬的入学分数线和高昂的学费面前败下阵来的那更大的一群人，他们的命运实在值得更多的关注和探讨。可惜的是，投在他们身上的眼光，往往很少。

记得梅贻琦先生说过，大学之大，不在于有多少大楼，而在于有多少大师。如今这个社会，大师早已躲在清静的校园里。大学之外，同样能学到很多重要的东西，进入自己向往的行业。有没有大学的经历，其实并不重要；有没有好学的头脑，其实才是最关键的。

看看下面这些上过或者没上过大学的人，他们究竟是怎样看待这个问题的吧。

认清自己，然后找到适合自己的那条路

茅侃侃（北京爱航工业公司首席架构师、运营官）

自从上了央视《对话》栏目以后，我似乎一夜间就成了公众人物。很多媒体都不厌其烦地来采访我，还称我为“身家过亿的成功人士”，搞得我自己都开始有点怀疑：难道我真的已经是成功人士了？我身家过亿？那这些钱都在哪呢？



茅侃侃（中）在MaJoy真人实景游戏中倾注了大量心血

我很清楚，招来这么多媒体报道我的原因无非有两个：1.我今年23岁，还算年轻，做的MaJoy真人实景游戏项目也算小有名气，符合目前媒体关注的“80后创业典范”的条件；2.我只有初中学历。

不知为什么，媒体对我学历的兴趣总表现得要高于其它方面，仿佛在他们眼中，我是为了凸现自己对现存教育制度的不满和叛逆而中途辍学的。虽然我的确觉得上学挺耽误事情的，但走到这一步决非我刻意追求的结果。我上高中时北京教育系统有个规定：如果高中会考有一门不及格，补考再不及格就将失去考大学的资格。不幸的是，我高一时地理会考挂了，补考又挂了，也就是说考大学已经没戏了。既然不能考大学，我还读个什么劲儿？就这样，我在高二那年退学了。好在我的父母都比较开明，对我的决定给与了理解和支持。

我对很多人说过，我不上学并不代表我不学习，至少我自认为我的基础素质要好于那些上了大学却不好好学习的学生。虽然我的学历不高，可愿意来给我干活的却比比皆是，而且他们的学历都比我高。尤其是在我上过《对话》以后，来自各方的求职人员络绎不绝。现在，我们公司的工作人员除我之外都是大专以上学历。我招聘员工的时候，首先看重的是他的谈吐和悟性，学历上真的没有特别的要求；有的时候学历太高反倒不敢要，因为他们往往会自视甚高。大学学习好的并不代表步入社会后就具备很强的适应能力，毕竟学习成绩只是评估人的指标之一。当然，这也不是说学历高就不好；相反，无论在哪里，学历都是十分重要的，毕竟那是一种公认的资质证明。

话说回来，既然没学可上，我就做点别的好了。那时我在计算机方面还有些天份，就开始打算在这方面有所发展。2000年，也就是我17岁那年考取了微软的MCSE、MCDBA、MCP和思科的CCNA与CCNP认证（龙猫：汗，怎么都是这些认证？）。别看现在这些认证已经不值钱了，那时我正是凭它们轻松谋到了人生的第一份工作：一家网站为我开出了3600元的月薪。比起现在为了找份工作挤破头的大学生，那时的我算是幸运的。随后的3年，我换了很多工作：从小网站、游戏公司、电视台，一直换到政府事业单位；从研发、策划、市场、宣传，一直做到节目制作。

也许是我的运气比较好，在我的这些工作经历中，除了第一份工作外，都没有因为学历而受到过挫折。基本上，我的工作机会都是一次带着另一次，从一家直接发展到下家。对我的学历质疑的不是没有，可一般进了单位，用上一两个月时间证明自己的能力以后也就没问题了。当然，很多的机遇也是靠自己的能力累积起来的。在不停地更换工作之余，我突然觉得，自己应该做点什么了。这时一个前所未有的游戏模式跳进了我的大脑，这就是MaJoy。2004年底，我碰上了一个曾经合作过的国有企业老板，把在我心里闷了快一年的MaJoy项目跟他交流了一下。这款游戏的整体思路是把网络游戏搬到线下、模仿其后台数据运行，但用实景场地、由玩家实际扮演游戏角色。因为有了先期合作的经验，这次合作很快就谈成了。我以智力入股他的公司，任首席架构师和首席运营官。MaJoy项目将在石景山正式运营，一期投资预计3亿元——这大概就是那些说我“身家过亿”的媒体报道的数据来源吧。如果真有过亿资产，我还折腾这东西干啥？

不过幸运的是，至少我现在所做的工作是我喜欢做的事，而且看起来，它还有不小的发展前景。毕竟，并非所有的人都有机会按照自己的意愿做喜欢的工作。对于多数人来说，工作的前提首先是可以糊口，让自己过得更好，然后再考虑自己是不是喜欢。所以在这一点上，我是幸运的。但我想，有时候做一些自己不喜欢的工作也很锻炼人，这至少可以让你认清自己究竟能做些什么，然后再寻找更多的机会去做自己喜爱的工作。



这个1983年出生的小男生（左）在和人谈起项目时的成熟与稳重让人很难相信他只是初中毕业

我实在不喜欢一本正经地假装成功人士来总结自己的“成功经验”，毕竟我现在还远远谈不上成功。但如果要我说说自己从职业生涯中体会到的规律的话，还真有不少可说的：1.人可以吃很多亏，受很多挫折，但不能倒下，这是心态问题；2.不仅要有想法，还要有实现想法的行动力；3.做事情单打独斗只会事倍功半，要善于整合资源，扬长避短；4.社会上有很多机会，就看你是否有经验和能力抓住它们；5.不断学习，永远不断地学习。

简单的我，追求简单的快乐

张楠（某网络游戏公司市场专员）

不要用怀疑的目光看着我，我真的是从16岁就开始到游戏公司工作的。掐指一算，到今天为止，我已经工作3年，也算是公司的“老人”了（哪家游戏公司我就不说了，免得被人说他们雇佣童工，我就惨了：P）。

我读书的时间不长，初中毕业直接上了中专，16岁那年中专毕业——就在别的女孩还沉浸在16岁的花季里时，我就上班啦！

“为什么小小年纪就不念书了？”很多人都问过我这个问题。在他们眼里，我这个年纪的女孩似乎必须两耳不闻窗外事地坐在教室里听课，或是一脸严肃地把以借笔记为借口，试图趁机接近我的男生瞪回去，他们觉得，这才是我理所应当的生活。可我就是在这个理所应当的年纪里，跟着一群比我大十几二十岁的哥哥姐姐、叔叔阿姨们一起加班干活领工资，跟他们做同样的工作，过同样的生活。



19岁的张楠，对未知的旅程充满期待

我不读书的原因并没有那么复杂。一来我并不觉得我是个擅长学习的人，让我在学校里度过十几年时间纯粹是浪费时间和社会资源，而且，我出来工作是因为新鲜好玩。读了那么久的书，我很想尝试一下工作是什么感觉。在我看来，人跟人天赋不同，能力不同，发展路线也不同，什么人就该做什么事。如果一切都顺理成章，全部按照约定俗成的路线发展下去，那和玩单机游戏又有什么区别？

刚好当时我远在呼和浩特的表姐认识当地一家刚成立的游戏公司，便问我是否有兴趣过去，我当时差点乐晕了，想也没想就答应了下来。工作虽然找到了，可父母这关却不那么好过。想想也是，让一个16岁的小女孩独自一人跑到外地工作，听起来就让人放心不下。可他们最终还是没经得住我的软磨硬泡，把我送上了火车。于是就在16岁那年的夏天，我的职业生涯开始了。

等我到了游戏公司，才发现工作跟想象中的“新鲜好玩”完全是两码事。表姐为我应征的职位是美工，而我当时对计算机是完全一窍不通。忘了说了，我中专学的是舞蹈专业，别忙着跌眼镜啊！跳舞是我一直以来的梦想，只是如果达不到顶尖水平的话，一名非著名院校毕业的职业舞蹈演员是很难养活自己的，所以我不得不在中专毕业时放弃了这个梦想。今天如果你问我最大的梦想是什么，我还是会回答：“做一名舞蹈演员。”也许以后，等我赚到足够的钱，不愁养活自己了，我就会重新回去跳舞。

为了保住这个来之不易的工作机会，我跟一个朋友恶补了一个月的Photoshop和3DS MAX。我发现自己在计算机这方面似乎还真有些天赋，最终顺利出师，得到了这份工作。很快，我就开始参与游戏的研发。在前期，由于公司的美工人员少，我负担的工作比较多，包括游戏场景、人物和法术我都做过。后来公司的规模慢慢扩大，分工越来越细，我主要负责游戏场景的制作。尽管由于公司刚成立不久，工作需要加班加点，又拿不到多少薪水，可看着自己制作的人物、场景和建筑出现在游戏中，那种成就感和满足感足以抵消所有的通宵工作所带来的痛苦。

不久，随着业务的扩大，公司将办公地点搬到了北京。就这样，我也成了“北漂大军”中的一员。到了北京后，竞争突然间就激烈了许多。公司新招来员工的学历都比我高，这让我感到压力倍增。有来自公司上层的压力，还有自己给自己制造的压力。工作方面要尽自己的最大努力做好，同时还要不断学习新的知识——学得越多发现自己不懂的越多，于是就需要更进一步的学习。去年12月，因为市场部人手不足，我被从研发部调到了市场部，来到一个全新领域的我又要开始重新学习，重新适应环境。但我认为有时接触一下自己不熟悉的领域并不是件坏事，一方面现在还年轻，应该在职业发展过程中多作尝试；另一方面，我毕竟不是专业学计算机技术的，而且从目前来看，女孩子做技术工作总难免会受一些限制，做市场也许更适合我未来的职业规划。可是，谁又说得准我下一步会向什么方向发展呢？

说不会因为学历而产生压力是不可能的，毕竟城市不同，竞争水平也不一样。最终我也还是向学历这东西妥协了。为了使自己在竞争上不至于落伍，我报考了中央民族大学的自考，每个周末都要去上课，感觉自己经过了一个轮回，又回到了学生时代。不过我报考的专业说出来可能还是会跌倒一批人。我报的是幼教专业——就和当初报舞蹈专业一样，全凭个人喜欢而为之。而且如果哪一天退出游戏圈，找家幼儿园当阿姨，整日与人之初的小孩子为伍，又何尝不是件十分惬意的事呢？

如果说对学生就业有所启示的话，我其实并不能算是一个十分典型的正面例子，因为我的很多经历都是歪打正着的。如果都像我这样一切由着性子做，只是为了新鲜好玩而放弃学业，那非误人子弟不可。而且，在我看来，人和人追求的生活方式是不同的，谁的模式也不能轻易套用在别人身上。一个人无论是学习、择业，还是生活，都要先确定一个方向，一个属于自己的方向。如果你愿意和我一样，只是为了追求简单的快乐，而非立志成为什么“成功人士”，那你大可以向我学习——只是如果找不到工作的话不要哭就好！

想成为评测工程师？不妨先来盆冷水

小虫（《大众软件》晶合实验室主任）

生铁让我写篇文章，鼓舞一下有志进入评测这一行业者的信心，这让我很为难。最终我还是按照自己的想法，试图把这一行业的现状叙述出来。我觉得虚伪的鼓励还不如泼一盆真实的冷水，毕竟评测这份工作是业界最艰苦的工作之一，并非人人都可胜任的。



想胜任评测室的工作，先把这些乱七八糟的硬件捣鼓明白了再说吧

测试/评测和其他工作一样，都来源于社会生产、工作的需求。当劳动分工细化和规范到一定程度的时候，就产生了评测这个职业。比如说，最早期的平面媒体编辑除了组织栏目，还兼顾评测、采访、文校、排版等工作。当这些工作达到一定质和量的要求后，就出现了评测工程师、记者、校对和美编。

从工作对象来分，评测分硬件和软件两种。虽说软硬不分家，但硬件评测多半会同时兼顾软件，而软件评测一般不会接触硬件。以工作性质来分，评测分媒体评测和厂商评测两种。不同性质之间的工作差异很大，以下就按照媒体评测和厂商评测进行详细说明。

一、厂商评测

在中国，厂商测试是从2003年开始发展为一种职业，其实在这之前厂商除了程序员外也有内部调试（Debug）小组，甚至很多时候由程序员自己进行查错和调试。

目前国内厂商评测需求量较大，特别是软件测试有很大的缺口，在未来几年内会成为热点，发展比较好的是北京、上海、深圳三地。国内早期测试环节在软件生命周期里所占的比例非常低，现在在三大城市已经上升到40%，而发达国家的测试则上升到近70%的比例。

厂商测试主要包括系统测试、集成测试、单元测试等，工作与软件开发过程同步，测试对象也较单一。从事测试的人员需要有灵活的思维、较好的学习能力、良好的语言文字表达和沟通能力、计算机专业基础及测试相关基础，要求相当高。薪酬方面，视公司大小、地域及从业者个人素质，初入行的在2000～6500元不等，有1～2年经验后可达到4000～8000元。

目前北京、上海有一些专门培训测试员的机构，不同的机构学时、学费方面有很大的差异，培训的侧重点也不尽相同。北京主要有测试时代（www.testage.net）、北大青鸟（www.btesting.com）、新东方（www.neworiental.org）、达内（www.tarena.com.cn），上海有51testing（www.51testing.com）、威迅（www.wish-edu.cn）、心力测试（www.cntesting.org）等。

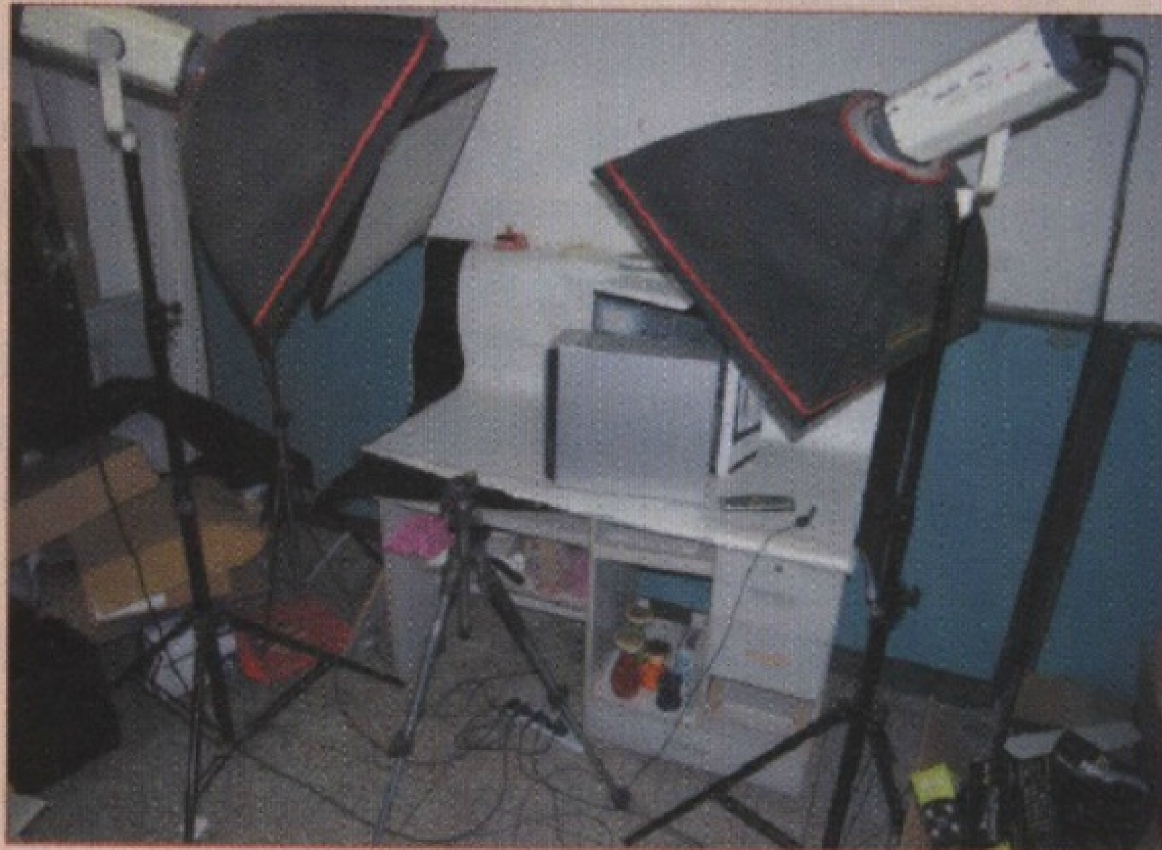
必须指出的是，以上提到的毕竟是一种以赢利为目的的培训机构，因此很多宣传都带有明显的商业色彩。对于有志投身测试这一行业的人来说，一定要认识到要想取得高薪，选择恰当的培训机构固然必不可少，自身的工作能力和机遇才是成就事业的决定性因素。

二、媒体评测

中国的媒体评测出现在2000年前后，一些网站、平面媒体经过其后几年的发展，逐渐形成了各自的评测室。《个人电脑》《Chip》《电脑报》《计算机世界》《中国计算机报》等媒体均拥有实力强大的评测室，《大众软件》也有专属的晶合实验室。

在工作性质上，媒体评测和厂商评测有巨大差别。他们本质上是一名媒体从业者，日常工作除了测试本身，文字工作也占到相当大的比例，必要的时候会摇身一变成为编辑、记者。媒体评测的侧重点和厂商的不同，他们主要基于应用层面，向读者（即用户）传递产品的优缺点、性价比等信息，提供选购指导。评测的对象以硬件居多，比较规范的实验室会对工作对象进一步细分，如板卡、数码、外设等，以提高评测工程师工作的专业性；在少数时候，他们也会向厂商反馈一些调试信息。

媒体评测用得较多的是基准测试（Benchmark）手段。基准测试最初是计算机科学家和系统工程师专长的领域，指通过具有特定目的的测试程序来测试某软件、硬件的运行特性，使测试员能从速度、执行效率、数据吞吐量及功能等角度，测量一个新的设计相对以前产品的性能提升。测量所得参数以数字方式表示，通过对被测产品及其设计的分析最终获得智能化的结果；各种特征和设计的改变，将导致不同的测试结果。



拍照时要控制好色温、白平衡、曝光度……

我2000年底应聘来到《大众软件》，历任评测工程师、硬件栏目编辑、评测室主任，也和其他媒体的评测工程师有过相关交流。大家公认的从业素质要求主要有以下几点：

1.敬业精神。作为用户消费的引导者，他们在享受新事物的同时也不可避免地遇到各种意想不到的困难。

2.文字功底。媒体评测的最终结果是以文字呈现给读者，报告本来就比较枯燥，如果没有一定的文字驾驭能力，会使文章的可读性不高。

3.英文水平。评测工程师需要经常查阅外文资料，良好的英文阅读和翻译能力有助于在第一时间掌握需要的信息。

4.计算机基础知识和技能。没有一定的软硬件基础知识，评测工程师很难对测试对象作出恰当的评价。

与厂商评测相比，媒体评测仍未形成一种具有广泛性的“职业”，因此没有公认的培训机构，也没有职业资格认证，一般需从业后由同事进行培训。

人生就是一个转折点加下一个转折点，抓住它，就会转成你现在的样子

龙猫（《大众软件》记者部专题记者）

和其他几位比起来，我自己的求职经历或许显得有些偏离主题了。如果按学历划分，我算是一名高不成低不就的“正统”大学毕业生。我之所以将自己的从业经历放在这里“自曝”，主要目的是希望告诉读者，一个像我这样文科出身的毕业生是如何半路出家，决心进入IT业，又是怎样走进《大众软件》编辑部的。

当我还是一名高中生的时候——请原谅，我不得不选择以这种近似于回忆录的形式来做开场白，因为再三考虑之下，我发现除此之外很难再找出更好的方式来描述自己进入职场的经历了。所以，就让我们以这种形式开始吧。

当我还是一名高中生的时候，曾有两个最大的愿望：1.到北京上学或工作；2.进IT圈。那是1998年初，还在读高二的我被一款叫做《金庸群侠传》的游戏折磨得夜不能寐。游戏中错综复杂如乱麻般的人物关系、山川河流排列组合得令人抓狂的场景，和种类繁多得令人恼火的物品对天生喜欢玩游戏，又天生缺乏耐心的我来说完全是一场灾难。无奈中我只能跑到书店，期待哪家杂志的编辑部能大发善心，刊登这该死的游戏的详细攻略。就这样，我发现了《大众软件》97年合订本（下）。这本定价高达25元的书中有我寻觅已久的“颜如玉”和“黄金屋”。在数次骑车往返于家和书店，为了翻看这本书而受尽店主白眼后，我终于忍痛把它买了下来。可以毫不夸张地说，这次经历是我命运最重要的转折点之一。多年以后的今天，我仍会对此津津乐道：“是啊，我的人生从此改变！”

直到把游戏打穿后，我才开始翻看这本厚厚书中其他的内容，我是说，游戏之外的内容。大概也是从那个时候开始，喜欢把电脑拆了装、装了再拆，对此乐此不疲的我突然发现原来书中关于电脑软件和硬件的内容更能提起我的兴趣。当时看书的感觉用“如饥似渴”来形容毫不为过，厚厚一本合订本（下）读完后，又买回了97年合订本（上），后来就开始每期必买。再后来，我的状态就是“饥不择食”了。市面上的大部分计算机杂志，包括《大众软件》《电脑爱好者》《个人电脑》《电脑报》等都成了我每月必买的杂志和报纸，只是当时父母并不希望我把精力放在这些杂志上，有数次还对我发了火。因为临近高考的我每天看到深夜的往往不是复习资料，而是这些电脑杂志，状态几近走火入魔。

我当时的想法是如此简单：多么神奇的职业，可以玩到很多游戏，接触到很多前沿技术，我将来能有份这样的工作该多好！今天回想起来，我能有机会坐在《大众软件》编辑部里写文章给像曾经的我这样的读者看，最重要的并不是我一直以来积累的电脑知识，而是我对这个行业发自内心的兴趣和热爱。我相信，一个人在做一件事时是否融入感情，无论过程还是结果都是大相径庭的。

再说说我半路出家的经历吧。

我是个地地道道的文科生，虽然我对计算机痴迷得走火入魔，可数理化成绩却是一团糟，糟得我每次考试时连作弊都懒得做，只把选择题胡乱填上就交卷，然后拍屁股走人回家玩游戏。就这样，高三的我分到文科班后，阴差阳错地考进了师大中文系，从此在专业上与计算机无缘，而做一名语文教师或政府文员却成了我顺理成章的发展路线。每天往返于宿舍、食堂和中文楼的我苦恼地筹划着自己的未来，好在相对自由的大学生活总算有一个好处：终于没人限制我买电脑杂志了。于是我开始变本加厉，除了上文提到的杂志外，我每期必买的又增加了《中国计算机报》《计算机世界》《数字通信》《通信世界》《微型计算机》《PC DIY》等。此外，还偶尔买些《网友世界》《电脑高手》《计算机应用文摘》《新潮电子》《互联网周刊》和《动漫时代》。没错，即使是我自己也觉得当时有点癫狂。为了看完这些杂志，无论上什么课我都坐在最后一排，任凭台上的著名教授专家学者讲得眉飞色舞，口沫横飞，我一概充耳不闻，只顾低头看我的杂志。是的，进入IT业工作的念头又在我心中死灰复燃，或者说，它就从来没死过。

抱着“能去北京，能进IT业就行，具体什么工作并不重要”想法的我，用寒暑假和实习的时间参加了一堆乱七八糟的IT培训，一口气考了微软的MCSE、MCDBA和







这几张模糊的照片是2003年在微软新软件技术展望大会的后门用手机拍摄的，我拍下了混乱的现场，也拍下了盖茨那张无奈的脸

思科的CCNA与CCNP，用一大笔钱换来了数张写满洋文的证书——那些培训中心能在中国火起来，多半都是托了我们这些想走捷径的人的福。只是层出不穷的劣质培训中心和内容异常“丰富”的题库大大降低了考试的难度，甚至不懂英文的人只要通过背题库就能通过这些技术含量极高的考试，使得这几种外国人苦心经营的技能认证变成了“记能”认证，名声几乎毁于一旦，也直接导致我在后来到北京的求职过程中成为首先不被认可的对象——在很多IT公司眼里，一个半路出家，拿着数张高级认证证书，没有任何工作经验，而且没有北京户口的中文系应届毕业生，简直就是业绩毒药。于是很不幸地在参加了一个个偌大的招聘会后，我以没有收到一个面试通知为结局灰溜溜地回了学校。

好在一盆接一盆的冷水总算让我开始清醒起来，我开始思考该怎样把自己的优势进行整合，扬长避短，让别人更多看见自己的优点。朋友提醒我：你看了那么多书刊杂志，又是中文系的，为什么不自己写些东西呢？我觉得有些道理，便试着在一些通信类杂志上发表了一些杂文和评论，糊里糊涂地成了半个撰稿人。终于，转折点又来了。2003年2月，再次到北京寻觅工作的我，听说微软公司将在奥林匹克体育中心举行“新一代的软件技术展望——与比尔·盖茨面对面”活动，董事长比尔·盖茨将亲临现场，而且只要从微软主页下载邀请函并打印就可入场。然而等我找到地方上网时才发现，入场名额早被哄抢一空。不死心的我还是早早跑到奥体中心，希望能趁乱混进会场，或者至少能远距离一睹世界首富的风采。遗憾的是现场由于警方介入，严格控制入场人数，许多持有邀请函的听众都因为迟到而未能进入，连邀请函都没有的我只能守在门口，听着里面隐约传来此起彼伏的欢呼声发呆。

并不是所有没能入场的人都像我这样不焦不躁，安安静静地站在门口发呆。一些远道而来的企业代表，以及少数好事者开始发泄不满，与守在门口的微软工作人员产生了冲突。我所说的转折就是从此时开始的。闲来无事的我用手机拍下了当时的情景，也拍下了会议结束后，刚好从我站着发呆的那个门里走出来的比尔·盖茨，是如何对门外迎接他的无数中指和“fuck you”等词汇露出尴尬一笑便匆匆上车离去的镜头。

当晚，我在同学的宿舍里将整个事件的过程和我自己的观点整理成文，连同现场拍摄到的照片一同发到了时任《大众软件》执行主编Walker的邮箱中。当时的我并没有期待文章能得到发表，或是得到任何回复。沉寂了一段日子以后，就在我已经开始忘记这件事时，一封改变我命运的邮件静静地来到了我的邮箱里。邮件的题目是“来自《大众软件》”，发件人是记者部的负责人生铁。生铁告诉我，《大众软件》虽然是一本科技刊物，但你做的终究还是文字工作；计算机知识是必备的素质，而更重要的是写作，以及时刻发现周围有什么东西可写的能力；记者么，毕竟还是靠笔杆子混饭吃的。于是经过一番邮件上的你来我往，以及从评论到小说的写作能力的层层考验，我总算得到了进入杂志社实习的机会，并一直做到现在。没想到高中时“希望能有一份这样的工作”的想法，竟然就这样成了现实。

想听我为自己的经历总结规律？这似乎有点难，毕竟对我来说，很多事情还只是刚刚开始，而更多事情也仍在学习中。如果一定要说有规律可循，那也无非是以下3点：1.永远对你的梦想“贼心”不死；2.任何机遇和巧合的出现都是有必然性的，它们出现的时机取决于你日常的积累，以及你是否已经做好迎接它的准备；3.该听的课一定要听，千万别学我，这绝不是好习惯。

结语 这不是就业指南

从上述流水账般的职场经历中，你是否得到了什么结论或提示呢？没有？好吧，那么我来帮你总结一下，作为本文的结语。

1.首先要清楚你喜欢什么，想做什么，然后在学习过程中向着你希望进军的领域努力。把好钢都用在刀刃上，这样在工作过程中至少不会因为做了不想做或不擅长做的工作而感到吃力或产生抵触情绪。

2.如果你还没想好今后想做什么，那至少应该先知道你能做什么，会做什么。不要盲目应征工作岗位，以免浪费你的所知所学，并因为缺乏相关技能而为自己今后的工作徒增麻烦。

3.和上一条类似，不要轻易相信"XX领域有XXX万人才缺口""XX类工作年薪XX万"之类的宣传和报道。这些宣传中的很大一部分都是相关行业为了给自己造势而人为作出的舆论导向，仅具少许参考价值，不宜成为择业标准，找到适合自身发展的领域才是王道。

4.如果你因为学历问题被用人单位拒之门外而感到苦恼，那么你有两个选择：①拿出一段时间静下心来继续读书，直到取得相应的学历。②降低起点，找一家对学历要求不高的小公司从底层做起，慢慢积累工作经验。如有多余的时间和精力，也可选择自考等方式提升自身学历，并寻求更好的发展机会。

5.如果你有高亢的创业激情和绝好的想法，或是能得到一笔可观的投资，却十分厌倦校园生活，那么你大可放手一搏，走上创业的道路，哪怕就此退学也在所不惜。比尔·盖茨、拉里·埃利森、麦克·戴尔等都是你成功的典范。作为一个退学学生，给你读到博士学位的同学发工资的感觉，不是所有人都有机会体会得到的。

6.接上条，如果你自认资质平庸，没有优秀的领导才能和绝好的创业想法，还是回学校老老实实读书的好。毕竟比尔·盖茨只有一个，拉里·埃利森只有一个，麦克·戴尔也只有一个，而像你这样的人却数不胜数。

7.相信能力比学历重要，但也要清楚学历绝非一文不值。学历在某种程度上是对能力的证明，大多数声名地位显赫的成功人士头上都扣着某某著名学府的博士帽，这不是一句"巧合"就可以解释的。

8.辩证地看一些第三方的技能培训。如果你希望为自己增加一技之长，利用业余时间为自己充电，这种锦上添花之举当然无可厚非。但如果你想只凭借参加几个培训，拿几个认证就可找到一份满意的工作并获得良好的发展前景，还不如省下时间和金钱，在学校里少睡几次懒觉，少逃几节课来得实在。

9.努力学习，认真工作，付出绝对是和回报成正比的。在学校里只为了混文凭而占着茅坑不拉屎也是拿毕业证；听好该听的每一节课，用认真学习知识和技能来填满时光也是拿毕业证。毕业证和学历虽一样，然而从拿到毕业证的那一刻起，两种生活方式所带来的命运就完全不同了。

10.保持健康的心态，同时坚持你的志向。适当的偏执也许会成为你实现梦想最后的筹码。

11.别把以上内容当作就业指南按图索骥。本文为一家之言的经验之谈，仅供参考，落实时请具体问题具体分析，切勿盲目"复制"。

12.至少，请相信你自己。

一些常见IT技能培训的内容及价格，以北京市场平均行情为主。

培训名称	培训内容	培训价格
软件工程专业课程	商务办公、组装维修VB.NET、SQLserver2000、C语言程序设计基础、网络基础、VB.NET项目、Java、Asp.net、C++、JSP、操作系统、数据结构、JSP案例、VC++、Oracle、VC++数据库、J2EE、VC++高级编程、游戏开发理论、软件工程、项目实战等	约18 000元
MCSE（微软认证系统工程师）	Windows 2003系统管理、Windows 2003网络管理、实现和管理Windows 2003的目录服务、Microsoft网络安全管理与设计	培训费用约3000元 考试费用约每科450元
CCNA（思科认证网络管理员）	Interconnecting Cisco Network Devices（ICND）互联CISCO网络设备	培训费用约800元 考试费用约1250元
CCNP（思科认证网络专家）	Building Scalable Cisco Internetworks（BSCI）路由、Building Cisco Multilayer Switched Networks（BCMSN）交换、Building Cisco Remote Access Networks（BCRAN）远程访问、Cisco Internetwork Troubleshooting Support（CIT）排错	培训费用约4000元 考试费用约每科1250元
游戏设计课程	游戏架构设计与策划、游戏美术基础、游戏贴图与3D制作、职业素质培养、游戏架构设计与策划、手机游戏设计与开发基础、网络游戏设计与开发基础、职业素质培养等	约15 000元

如果有意选择参加此类培训，需注意以下几点：1.选择正规且口碑较好、规模较大的培训中心；2.如果报名参加，就认真学，花费时间和金钱仅仅为了换来几张证书是毫无意义的；3.培训中心只是短时间内将知识塞给你，消化吸收还要靠自己的日常努力，切勿在证书到手后就彻底将课程荒废，否则不如不考；4.如果你想靠参加几个培训就彻底改变就业方向，还是慎之又慎的好。有的人并不需要证书来证明自己有本事，同样，证书到手，不代表本事也到手了。

最音乐，最IN手机

2006最值得关注的音乐手机

■北京 藏甲楼

"IN"是什么？"IN"就是"In Fashion"，最时尚、最时髦的代名词。现在最IN的东西是什么？MP3已过时了，iPod也审美疲劳了，板砖一样的MP4更是和时髦不搭边，只有音乐手机才是时尚的王道。2005年的音乐手机更多地只是一个概念，进入2006年之后，音乐手机俨然成为一股热不可挡的风潮。音乐在手机上已不仅仅是播放，通过手机欣赏音乐开始成为消费者今年的主要诉求。市场中繁花一般的音乐手机难免让人挑花了眼，在2006年的下半年，究竟哪些产品才是值得关注和购买的呢？希望本文的内容能为大家提供一些参考。



图1

一、音乐手机掌门人——索尼爱立信

自从索尼爱立信（简称索爱）的W800开创了音乐手机的概念之后（图1），索爱充分利用了索尼过去在Walkman系列产品上得来的技术资源和经验，成为音乐手机市场中的执牛耳者。而Walkman的品牌文化也成功地与索爱手机结合，既有复古文化的意味，又兼具时尚科技的吸引力，成为年轻人的不二选择。

索爱W810c

目前索爱主力产品W810c的名号已是人所皆知（图2），其中黑色与橙色的搭配款式沉稳中蕴藏激情，同时支持EDGE/GSM 850/900/1800/1900MHz四频网络，搭配200万像素自动对焦摄像头让它成为众多消费者眼中的不二选择（图3）。W810c支持MP3和AAC格式音乐文件的播放，特有的飞行模式可让用户在飞行中继续欣赏音乐，内部设计的改良也让音质得到一定提升，出色的扩展能力和全面的数据传输手段，随着价格的下降W810c相比前代产品体现出一种均衡的魅力，可满足用户的绝大部分需求而且没有明显的缺失。可预见下半年W810c的价格会降至3000元以内，届时将体现出较好的性价比。



图2



图3

网络频率：EDGE/GSM 850/900/1800/1900MHz
屏　　幕：176×220像素26万色TFT
摄 像 头：200万像素自动对焦
铃　　声：40和弦以及MP3/AAC音乐铃声
存　　储：内置20MB/记忆棒扩展
数据传输：GPRS/WAP 2.0/蓝牙/红外/USB 2.0
尺　　寸：100mm×46mm×19.5mm
重　　量：99g
参考价格：3400元

索爱W300c

W300c是一款刚刚发布不久的设计小巧简洁的翻盖音乐手机（图4），拥有W系列经典的黑橙和白橙两种配色。当手机翻盖合并时，用户仍能通过外屏看到当前曲目的相关信息。机身左侧上方的橙色音乐键非常醒目（图5），只要轻按一下就可启动Walkman播放器，并且可选择顺序或随机等播放模式，拨号盘的按键设计较大，便于输入和操控。另外W300c具有FM收音机功能，还超前提供了RDS广播数据的支持。RDS可让用户在收听广播时，接收电台发送的交通、特惠商品及其他各类信息，并显示在手机屏幕上。事实上，除了拍照功能有所削弱外，W300c的主要功能与W810c（支持RDS）完全相同，音乐播放方面的水准也基本相当，而且还可处理全功能HTML网页，在W300c中浏览的HTML网站将完全按其设计显示。就目前来看，W300c与W810c相比，2300元左右的价格可谓超值，但与K750c等机型相比价格又略高一些，有心购买的用户不妨等待降价。



图4



图5

网络频率：EDGE/GSM 850/900/1800/1900MHz
主 屏 幕：176×220像素26万色TFT
外 屏 幕：101×80像素单色OLED
摄 像 头：30万像素
铃　　声：40和弦以及MP3/AAC音乐铃声
存　　储：内置20MB/记忆棒扩展
数据传输：GPRS/WAP 2.0/蓝牙/红外/USB 2.0
尺　　寸：90mm×47mm×24mm
重　　量：93g
参考价格：2300元

索爱W950c



图6

时下手机市场“薄风”劲吹，W950c便是一款被索爱寄予厚望的纤薄型音乐手机（图6）。虽然至截稿时W950c尚未确定正式上市的时间和价格，但毫无疑问W950c将在今年下半年接替W810c成为索爱音乐手机的旗帜产品。W950c机身厚度为15mm，内置4GB闪存，触摸式的键盘设计（图7）搭配全彩手写触摸屏以及Symbian UIQ智能系统平台，增强的音乐播放软件以及更好的音质表现，W950c直指“最强音乐手机”的宝座。另外，支持3GP和MPEG-4格式的视频全屏播放，预装Opera 8.0网络浏览器也为W950c增添了更多的魅力。或许是索爱认为音乐手机应该更纯粹一些的缘故，W950c取消了摄像头的设计，也不支持记忆棒，不由得令人失望。


图7

网络频率： GPRS/GSM 900/1800/1900/2100MHz
屏幕： 240×320像素2.6英寸26万色TFT触摸屏幕
摄像头： 无
铃声： 40和弦以及MP3/AAC音乐铃声
存储： 内置4GB
数据传输： GPRS/WAP 2.0/蓝牙/红外/USB 2.0
尺寸： 106mm×54mm×15mm
重量： 112g
参考价格： 待定

二、厚积薄发——摩托罗拉



图8

网络频率： GPRS/GSM 900/1800/1900MHz
屏　　幕： 240×320像素2英寸26万色TFT
摄 像 头： 130万像素
铃　　声： 64和弦以及MP3音乐铃声
存　　储： 内置11MB/SD卡扩展（最大2GB，可热插拔）
数据传输： GPRS/WAP 2.0/蓝牙/红外/USB 2.0
尺　　寸： 106mm×49.5mm×18mm
重　　量： 115g
参考价格： 2300元

摩托罗拉ROKR E2

摩托罗拉过去在国内音乐手机市场鲜有作为，虽然V3以及后续的L6/L7系列产品凭借优异的工业设计博得了众多赞誉，但总给人以缺乏时尚活力的感觉。经过较长时间的技术积淀和对音乐手机市场的研究之后，摩托罗拉终于推出了面向国内市场的第一款音乐手机ROKR E2（图8）。相比广受好评的E680i，ROKR E2采用新的Linux系统，并舍弃了触摸屏功能和对非JAVA的程序扩展性。但在音乐功能方面却得到了极大的增强，支持MP3、WMA、AAC、RM等多种文件格式，用户可通过USB 2.0接口将文件快速传入手机之中（图9）。在数码存储卡价格一泻千里的情况下，ROKR E2可通过SD卡扩充容量无疑更加划算。机身上提供了标准的3.5mm立体声接口，方便用户升级耳塞或接驳多媒体音箱，同时ROKR E2的音质表现在音乐手机中也属出类拔萃。ROKR E2是一款非常有吸引力的音乐手机，但由于采用了新的Linux系统，在软件扩展方面限制较多，另外保守的外观设计也为众多用户所诟病。


图9

三、时尚创新——诺基亚

诺基亚3250

诺基亚3250在刚刚推出时，就凭借独特的三相旋转设计吸引了众多人的眼球（图10）。将手机键盘部分旋转90度，就可开启摄像功能（这一点与尼康995等数码相机的设计非常相似），而如果将键盘部分旋转180度，则自动启动音乐播放软件，并通过键盘背面设计的专用控制键来控制音乐播放（图11）。由于这种独特的操控方式，3250也获得了"魔方"的昵称。3250支持MP3、M4A、WMA、AAC、eAAC等多种格式的音乐播放，并且诺基亚首次在3250上提供了对Micro SD卡扩展的支持（最大1GB），不过仅提供8MB内存也让不少用户指责厂家过于小气。从功能上讲，3250甚至不逊于即将上市的高端产品N91，无怪乎许多原本打算苦等N91的用户都提前购买了3250。

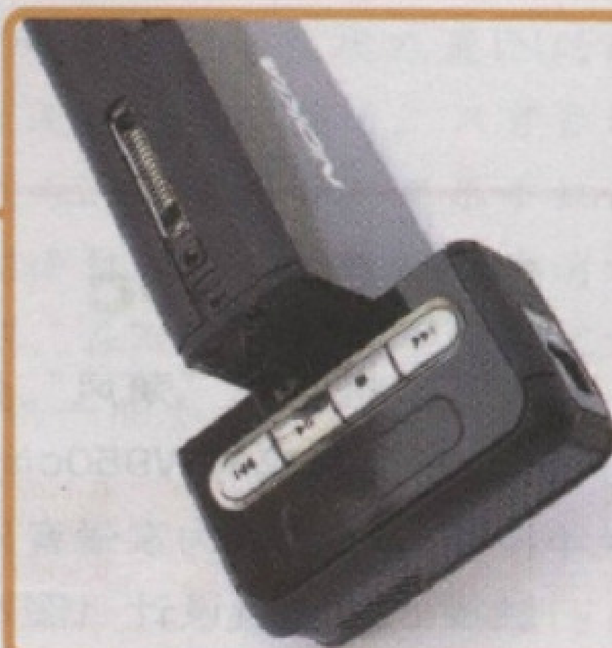


图10



图11

网络频率： EDGE/GPRS/GSM 900/1800/1900MHz
屏　　幕： 176×208像素26万色TFT
摄 像 头： 200万像素
铃　　声： 64和弦以及MP3音乐铃声
存　　储： 内置8MB/Micro SD卡扩展（最大1GB，可热插拔）
数据传输： GPRS/WAP 2.0/蓝牙/红外/USB 2.0
尺　　寸： 103.8mm×50mm×19.8mm
重　　量： 115g
参考价格： 3299元



图12

诺基亚N91

作为诺基亚高端产品的代表，N91身上有太多的亮点（图12），比如漂亮的外壳工艺、WIFI功能支持、200万像素摄像头等（图13），限于篇幅，本文无法一一铺陈，这里我们只拣与我们的主题最密切相关的来说。由于采用了专门的音频芯片，N91的音乐播放效果大大提升，即使与一些中高端MP3播放器产品相比也毫不逊色。内置的4GB微硬盘提供了足够的空间用来存储用户的音乐和影像文件。但相对高昂的价格而言，N91也再次让用户指责诺基亚不够厚道，摄像水平较N90有所下降，屏幕分辨率依然停留在176×208像素的水平，而这款以音乐作为卖点的产品居然舍弃了立体声扬声器。更令用户不满的是，当其他品牌的音乐手机纷纷开始支持立体声蓝牙耳机时，或许是为了在后续的配件销售中攫取更多的利润，N91放弃了这一功能。考虑到用户需要用几乎和N91同样厚重的一叠血汗钱才能换来这个"小砖头"，笔者认为N91看看就好，实在没有购买的价值。

网络频率： EDGE/GPRS/GSM 900/1800/1900MHz
屏幕： 176×208像素26万色TFT
摄像头： 200万像素
铃声： 64和弦以及AAC/MIDI/WMA/AMR/MP3/RealAudio/WAV音乐铃声
存储： 内置29MB（15MB运行内存）/内置4GB微硬盘
数据传输： GPRS/WAP 2.0/蓝牙/红外/USB 2.0/WIFI
尺寸： 113.1mm×55.2mm×22mm
重量： 164g
参考价格： 5600元



图13

四、结语

自从2004年音乐手机的概念诞生起，音乐手机已逐渐走入我们的生活，并且从某种程度上开始取代MP3播放器和其他个人音频播放设备。数码设备的融合趋势是不可阻挡的，就目前来看音乐手机恰恰符合了这个特点，全面的功能、突出的娱乐特性以及时尚的外观设计，无一不在体现着它的优势。其实市场中正在销售或即将发布的优秀产品还有许多，比如索爱的W710c、三星的i308等。本文介绍的产品未必是最好的，但具有一定代表性，希望能为大家在选购产品时提供一定的帮助。

■晶合实验室 龙猫（移动版）

好事成双——宇龙酷派CoolPad 728双模双待手机



- 双模双待功能很实用，待机时间较长
- 手写识别率高
- 价格高昂，GSM功能不完善，不支持蓝牙和红外线传输
- 对于因为害怕错过重要电话而需要整天怀揣两部手机，且兜里不缺银子的用户来说，这部手机再合适不过了

网络频率：	GSM 900/1800/1900、CDMA 800/900
CPU：	Samsung ARM9 S3C2410 266MHz
操作系统：	Windows CE 5.0简体中文版
屏　　幕：	2.8英寸，320×240 26万色TFT
铃　　声：	自然声，支持MP3、MIDI等
摄 像 头：	130万像素 CMOS
电　　池：	1100mAh/1800mAh锂离子聚合物电池
尺　　寸：	116mm×59mm×21.5mm
重　　量：	180g（实测，含1100mAh标准电池）
附　　件：	旅行充电器/座充/USB数据线/1100mAh和1800mAh电池各一块/两支手写笔/立体声耳麦/驱动光盘/皮套
价　　格：	7180元
咨询电话：	0755-83300198


UIM卡和SIM卡插槽

CoolPad 728是宇龙酷派新近推出的一款支持双模双待的智能手机。所谓“双模双待”，指的是支持CDMA和GSM两种网络的两个号码同时待机，这相比以往只支持一个网络待机，需要切换使用CDMA或GSM网络的普通双模手机有了很大进步。

CoolPad 728的CPU为三星ARM9 S3C2410，主频是266MHz，操作系统采用Windows CE 5.0内核，配合其320×240 26万色的TFT屏幕，有较为出色的显示效果。CoolPad 728的用户界面是宇龙酷派自己开发的，与使用Windows Mobile操作系统的Pocket PC手机有很大差异。该机支持PPC的大部分功能，如Office文档浏览和编辑、浏览Web网页、收发邮件、QQ/MSN聊天、多媒体文件播放，以及PC Outlook同步等，但由于只是采用Windows CE内核，而非真正的Windows Mobile系统，所以该机与许多第三方Pocket PC软件和游戏不兼容，限制了机器的扩展能力。



主卡选择界面

双模双待是这款机器最大的卖点。将CDMA和GSM卡分别插入手机的两个插槽开机后，手机会提示用户将其中一块设为主卡。电话、短信会默认由主卡处理，快速拨号也会被默认为主卡执行。CoolPad 728的拨号界面上设有两个拨出键，分别为GSM和CDMA拨出。在通话记录和短信收件箱中，每条通话记录和短信都有来自GSM或CDMA的相应标识，方便查询。在情景模式中，用户也可对C网与G网的来电铃声进行分别设置，以便区分来电。在使用CDMA上网时，如果GSM收到短信不会对CDMA上网浏览产生影响，当GSM有电话打入时，如果选择接听来电则将中断CDMA上网，电话结束后方可选择重新连接。另外当GSM和CDMA同时来电时，会以“第1路”和“第2路”来电的形式同时显示在手机屏幕上，用户选择接听其中一路来电后，手机会自动将另一路挂断。



拨号盘上分别有GSM和CDMA拨出按键

CoolPad 728属于专门为中国联通定制的手机，这一点从其“世界风”的标志就可以看出。也正是因为如此，一些中国移动专有的功能如彩信等在该机身上都没有得到支持。另外作为一款定位高端市场的手机，CoolPad 728不支持蓝牙和红外线传输也令人倍感困惑，明显有悖于其高昂的市场售价，更严重降低了手机的附加价值，希望宇龙酷派能在今后的产品中有所改进。

■晶合实验室 热血废人

直板走天下——索尼爱立信J220c/J230c手机



J220C

网络频率：	GSM 900/1800
尺寸/体积：	103.2mm×44.7mm×23.5mm
屏　　幕：	65 535色STN屏幕
铃　　声：	32和弦铃声
连接方式：	USB 2.0/WAP 1.2
重　　量：	83g（实测，含电池、SIM卡）
附　　件：	旅行充电器/说明书/合格证/快速使用指南等
价　　格：	699元
咨询电话：	400-810-0000

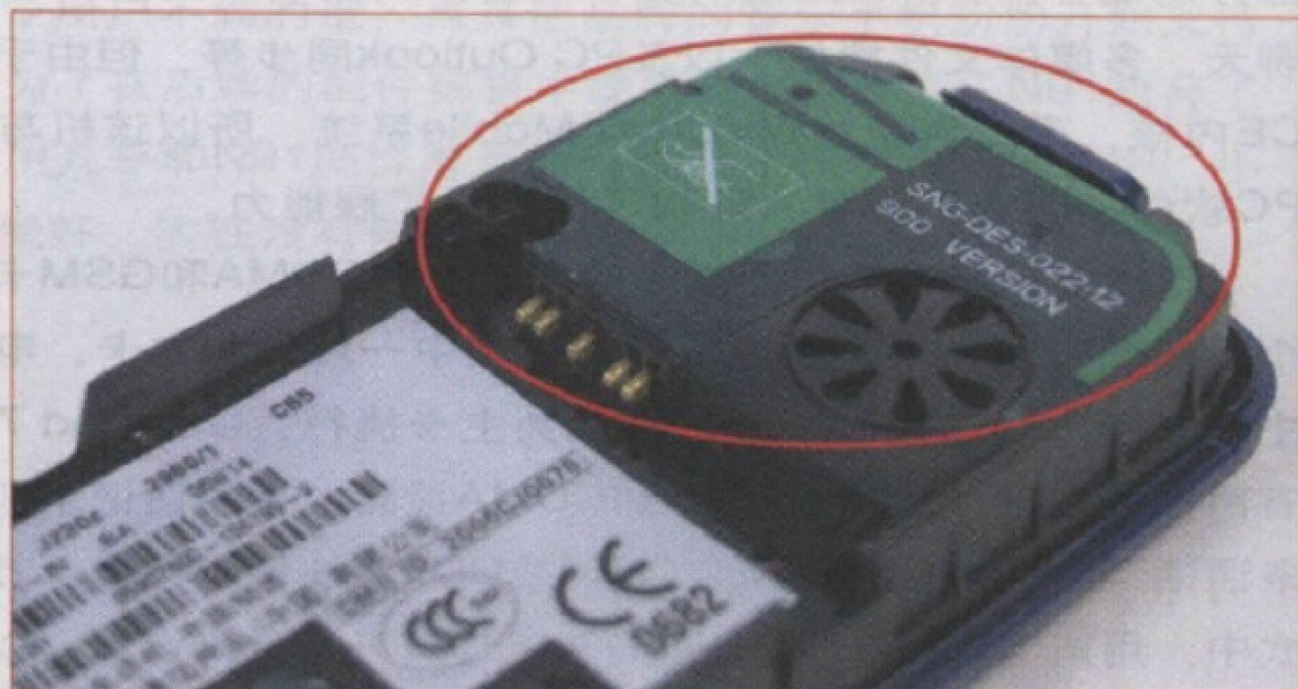
- 简单实用，易于使用
- 数据通信功能有待于进一步提高
- 电池续航能力欠佳
- 作为索尼爱立信主打低端市场的产品，不足千元的售价的确给其他低端机型带来了威胁，虽然其各方面的表现不错，但能否撼动诺基亚在低端市场的王者地位则仍是一个未知数

J230C

网络频率：	GSM 900/1800
尺寸/体积：	103.2mm×44.7mm×23.5mm
屏　　幕：	65 535色STN屏幕
铃　　声：	32和弦铃声
连接方式：	USB 2.0/WAP 1.2
重　　量：	85g（实测，含电池、SIM卡）
附　　件：	立体声免提耳机/旅行充电器/说明书/合格证/快速使用指南等
价　　格：	845元
咨询电话：	400-810-0000



从机身背部看J220C与J230C几乎完全相同



绿色的薄膜承担着信号传输的重任，不可随意揭取



J230C所附赠的耳机也在同品牌其他机型上出现过

索尼爱立信（以下简称索爱）凭借“Walkman”的音乐牌为宣传卖点，持续打压着价位相差无几的中高端手机。而面对销量欠佳、困扰索爱许久的低端市场，则以设计相对简单的J系列为主角，展开了新一轮的品牌大战。

“孪生兄弟”J220C与J230C作为近期发布、主攻低端的产品，外形秉承索爱直板手机特有的简约风格，与前辈J210C有着异曲同工之妙。纤细灵巧的机身与适宜的重量，携带起来并无负赘的感觉。经过细磨砂处理过的外壳与背盖加入防滑突点设计，增强了手持时的安全性，同时支持Style-up Covers多种外壳更换设计。在汲取了用户对前作的意见之后，索爱在新的J系列上抛弃了服役多年的五向摇杆，转而采用牢固性较强的五向导航键。其中↑键在J220C中是可自由设定的快捷按键，而在J230C中则变成了其特有的FM收音机启动键。作为主打入门级手机，我们当然不能奢求J220C与J230C的屏幕有多么惊艳的表现。它们都采用了分辨率为128×128的65 535色STN彩色屏幕，维持了上代产品的标准。虽然STN的色彩表现略逊，但通过内置对比度与亮度的调节，这两款产品的实际画面显示效果比较令人满意。

J220C与J230C采用熟悉的9宫格界面，操作简单易懂，并额外提供了列表结构的显示方式。我们推荐使用列表，简单的配色便能充分发挥屏幕的特性，从而扬长避短。虽然不支持MP3格式的32和弦铃声，但配合机身背部的大尺寸独立扬声器，这两款产品的实际铃声表现

令人满意。自编铃声功能让用户可花一些时间来展示个性的风采，也是年轻人乐意的事情。

在T9输入法的协助下，用J220C与J230C发送短信或彩信相当快捷。相比不会占用主内存的200条文字短信与500条电话号码的存储能力而言，彩信与来电大头贴等功能便没那么厚道，600kB左右的剩余空间需要合理支配。对于不支持JAVA扩展功能的机型，相对也够用了。数据的交换与传输可能是J220C、J230C最大的弱点，取消了红外线后，用户只能购买价格不菲的Fast-port接口数据线进行操作。不过内置的WAP浏览器可在浏览网页的过程中，以短信的形式将当前浏览的网页地址发送到好友的手机上进行共享，算是一个小小的补偿吧。900毫安BST-37电池为J220与J230提供了3天左右的待机时间，近4小时的通话时长，表现相对平庸。而J230C所具有的FM收音机功能，需接驳耳机才可使用，随机附送的耳机与我们之前测试过的K750C相同。


背壳的扬声器部，均有滤棉防止灰尘侵入

■晶合实验室 魔之左手

最爱耍酷——三星Yepp U2 MP3播放器



- 省电同时充电非常迅速
- LCD在阳光直射时可清晰显示
- 价格较高
- 设计相当出色的时尚MP3

容　　量：	512MB/1GB
文件格式：	MP3/WMA/ASF/WAV/OGG Vorbis/PDDRM（WMDM）
显 示 屏：	白色背光反转屏
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	24.4mm×87.6mm×12.6mm
重　　量：	29g（实测）
附　　件：	耳机/USB延长线/使用说明书
价　　格：	749/1049元
咨询电话：	800-810-5858

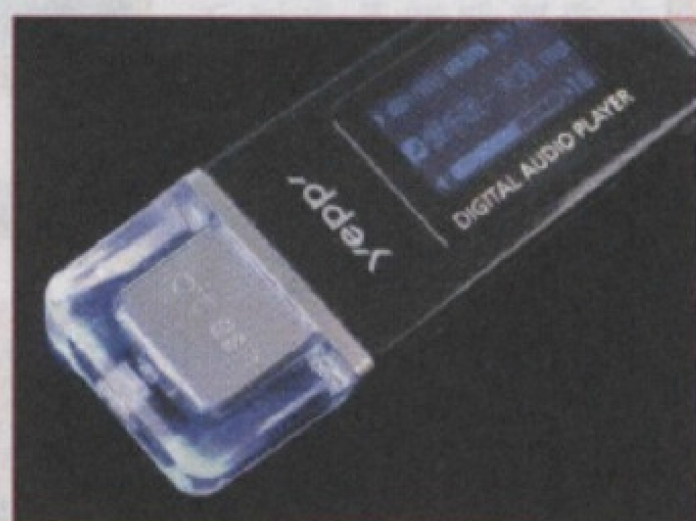
作为MP3代表产品之一的三星Yepp系列总能给用户带来惊喜，新的Yepp U2则在时尚的设计中又加入了一些稳重的元素。这款产品初看之下平淡无奇，但在较为普通的外表下，给用户带来了相当不错的使用感受。



白色背光反转屏，实用又时尚

这款产品采用直插式USB接口，透明的接口盖经过特殊设计，可反射接口两侧蓝色LED的光线，在进行操作时会整体亮起，稳重中包含着一些灵动。其主要的控制键区只有5个面积较大的按键，操作很舒适，侧面的两个按键仅作为补充，而且其中的User键还可进行自定义。Yepp U2配备了白色背光反转屏，分辨率为128×64，这种黑底白字的屏幕一个特色就是在阳光直射条件下可非常清晰地辨认其上的字符。尽管偏向娱乐市场，这款产品还是为用户准备了录音功能，不过没有提供与录音质量相关的设置。


可自定义的User按键




夺目的光彩来自USB接口旁的两个小蓝光LED

U2的耳机在造型和音质方面都比较不错，加上U2支持很多内置均衡器设置和场景设置，并且支持自定义均衡器设置，可针对大部分音乐选择较为合适的播放效果，总体来说播放质量较为出色，只有在高音部分略显不足。在实际使用中，这款产品基本满足了其宣称的13小时播放时间，充电也相当快，2～2.5小时便可充满电，而充电1小时左右基本可满足数小时的使用需求。

Best Screen Snap

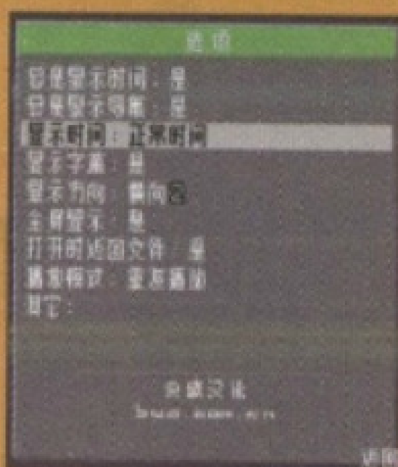


适用机型： 诺基亚S60智能手机（如7610、3230等）

下载地址： http://www.nokiafans.cn/Soft/ShowSoftDown.asp?UrlID=1&SoftID=330

平时我们总习惯在电脑上截取所需要的画面，现在手机也能轻松实现这个功能了。Best Screen Snap可设置不同的截图快捷建，也可对图片保存格式、文件名称等内容进行调整。选择Hide后，软件在后台运行，非常人性化。

SmartMovie



适用机型： 诺基亚S60智能手机

下载地址： http://www.thinkpads.cn/forum/thread-262832-1-1.html

SmartMovie恐怕是S60系统的手机上最好的视频播放软件了，它支持横、纵向的全屏播放和Sub格式的中英文字幕，还支持多种快捷键，例如导航键的上下用来调节音量、左右可分别控制快进快退，1、3键可调节屏幕亮度等。多种快捷键的设置使观赏影片时更加方便。



FIFA世界杯2006





适用机型： 诺基亚S60、三星D508等

下载地址： http://sms.qq.com/party/20060517_fifa/

EA每到世界杯年都会开发世界杯为主题的PC游戏，今年EA也瞅准了手机游戏这块市场，推出了手机版的FIFA世界杯2006。游戏的画面虽不能与PC上相比，但可玩性却不差，作为唯一特许授权的足球游戏，它的资料也最为权威和丰富。

Skeeter

适用机型： 诺基亚7610、3230等智能手机

下载地址： http://game.qirun.cn/cpgame_down/320051011_16956379497.zip

Skeeter中文的意思是蚊子。夏天蚊子在家里乱飞惹得我们难以入睡，而白天却难觅它们的踪影，这款游戏可让我们“报一晚之仇”了。游戏的最大特点就是自动把摄像头打开，出现实景，而游戏模拟出来的蚊子就在屏幕上乱飞。我把游戏传给朋友后，经常看到他仰着脖子去追打狡猾的“蚊子”而乐此不疲，这也许就是玩游戏最好的方式啦，让自己开心就好。







想唱就唱，唱得响亮 伴奏录音从入门到精通

■北京 Outskirts

如果说文字是网络上自我个性的第一类展示，相片、图片可算作第二类，那么正开始大行其道的个人网络歌曲库就铁定成为第三类了。现在只要略懂基本的网络与音频知识，就可在网上建立一个完全由自己录制的歌曲库，并能随时随地邀请自己的网友倾听这些歌曲，而且还有不少网站提供空间供大家交流。不过，正如一个文字博客的制作者不需要是作家一样，录制个人的歌曲也不一定要专业化，这也给本文的撰写提供了空间，否则光是解释那些专业的词语就够这几页了。因此下面我们的目标就是完成一个“像点样”的“业余录音作品”。

一、伴奏录音的基本要素与相关知识

目前遍布网络的个人录制歌曲绝大部分都属于卡拉OK型的伴奏录音。这当然称不上是什么音乐制作，但却也因这种特殊的表现形式而带来了一些固定的音乐要素。为了下文的讲述更为清晰，有必要提前作一下概览。

1.伴奏音乐

最好的伴奏乐来自于一些唱片本身附带的歌曲的纯伴奏版，使用抓轨软件即可将其抓成WAV或MP3等文件格式。其次家里有专用于卡拉OK的VCD光盘，也可直接拿来使用，常见的一些音视频编辑/转换工具都能从VCD的DAT文件中提取出伴奏乐，不过需要注意的是，这种伴奏往往是单声道的（另一个声道是原唱），真正使用时最好能用音频编辑软件将伴奏声道复制一份到原唱声道，这样虽然于音质无任何帮助，但至少听起来不至于是从一边发出的伴奏音。我们将在后文仔细讲解这一过程。

不过，当下最常用的办法还是到网上直接搜索伴奏乐。提供伴奏乐的网站一般都会有背后的音乐社区或服务（大部分是收费的），当然“服务水平”的高低实在是参差不齐，有的甚至会利用客户端给你的机器装上多种讨厌的插件，使用时应当注意。经比较，笔者推荐以下几个网站，均提供免费伴奏下载并可在下载前试听。

我99伴奏翻唱：www.wo99.com，速度较快。



图1：搜索时记住要选定“伴奏”类别

163888.net：www.163888.net（上页图1），部分歌曲很难下载。此外注意，如果直接进入其伴奏频道，搜索时第一遍总是无结果，应在无结果界面再搜索一次。

1TING音乐：www.1ting.net，注意下载前需要注册一个用户。

还有更方便的方法，就是使用专业翻唱网站提供的客户端软件，如太乐唱录机（www.tailenet.com）、卡拉蜂（www.colorme.com.cn，图2）等，只要在网站的音乐库中能搜索到的曲目，都可将伴奏乐及歌词显示文件一同下载到本地。



图2：用卡拉蜂联网搜索下载伴奏曲

如果实在找不到伴奏，最后还有一个权宜之计，便是直接将原唱的音频文件进行消音。这种方法利用“反相叠加消除居中部分”的原理将原唱中的人声消除，并配合一些修补性的方法弥补同时被消除的伴奏乐，经过处理后无论如何伴奏音质都会大幅下降。常被使用的千千静听播放器就可使用一款名为“DeFX v0.97”的插件（可在千千静听网站www.ttplayer.com的论坛中寻找下载）实时消除人声（图3）。不过，这个插件无法直接将消人声后的文件保存出来，只能采取一些间接的方法，如播放消除人声后的音乐并同时直接录音，才能达到保存的目的（具体做法请参见后文）。

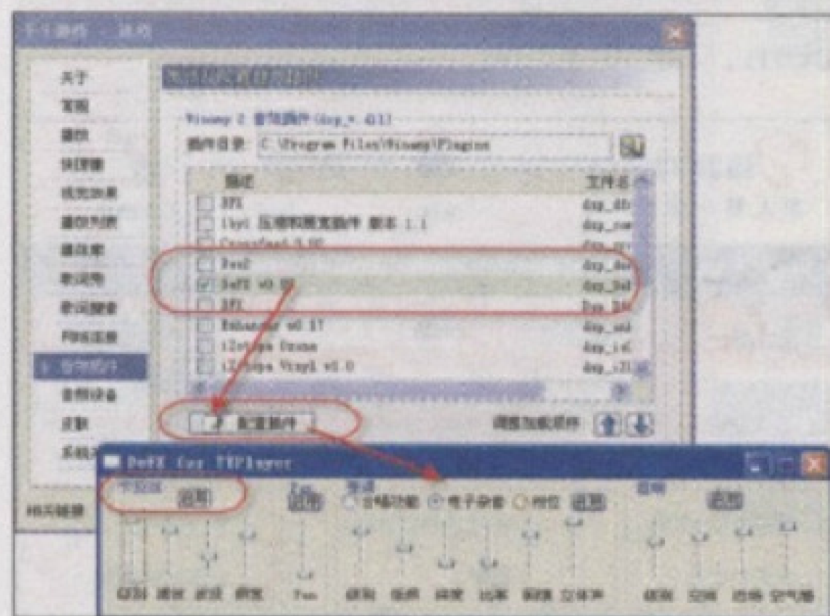


图3：在千千静听的选项中配置DeFX插件

2.歌词同步显示



图4：看着歌词唱歌同时录制

对于业余的卡拉OK“歌手”们，在演唱时能看到同步的歌词显示，非常有必要。刚才提到的卡拉蜂等软件会直接将歌词显示的配置与伴奏文件一同下载，并在演唱时自动显示（图4）。卡拉OK的VCD盘中的视频也可用作此用。不过，这方面最常用的还是大家熟悉的LRC歌词（文本文件，.lrc扩展名，每行歌词前都加上时间标签，因此可同步显示）。

除了在网上搜索LRC歌词之外，还可利用千千静听这类自动下载LRC歌词的播放软件。需要说明的是，下载某首歌词，并不需要真的有一首原唱MP3。随便打开一首歌，在歌名上点右键选择“文件属性”，将其标签（ID3）中的“标题”和“艺术家”改为你需要的歌曲的信息（图5），保存后双击歌名进行播放，千千静听就会自动去网上下载对应的LRC歌词。习惯使用Winamp、Foobar或iTune的朋友，可搭配免费中文歌词插件MiniLyrics（www.minilyrics.com）达到同样的目的（图6）。注意后文中需要手动寻找已下载到硬盘的LRC文件，千千静听/MiliLyrics的LRC文件分别放置在其安装文件夹下的“Lyrics”/“Download”目录中。

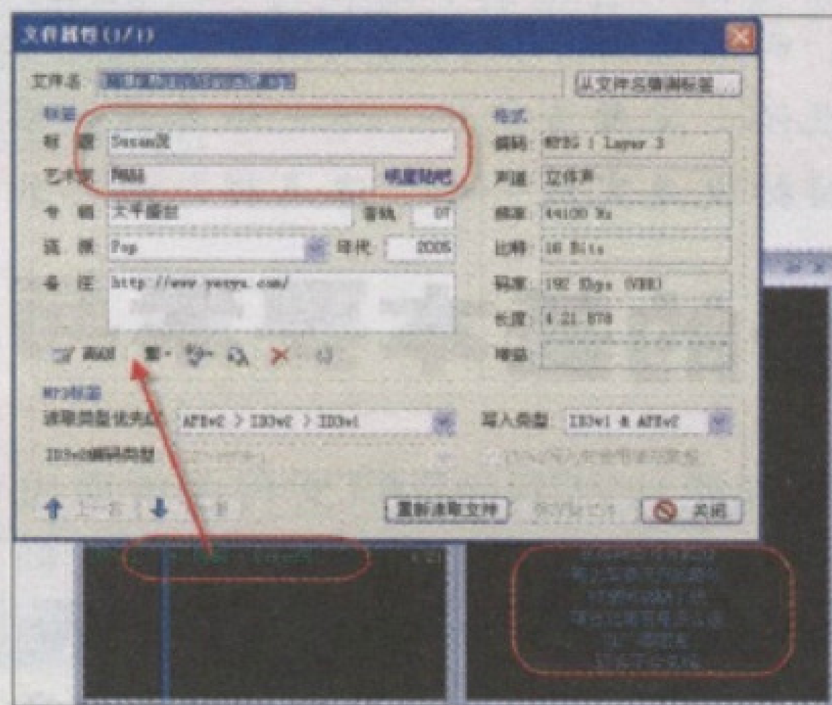


图5：更改标签就能下载对应歌词

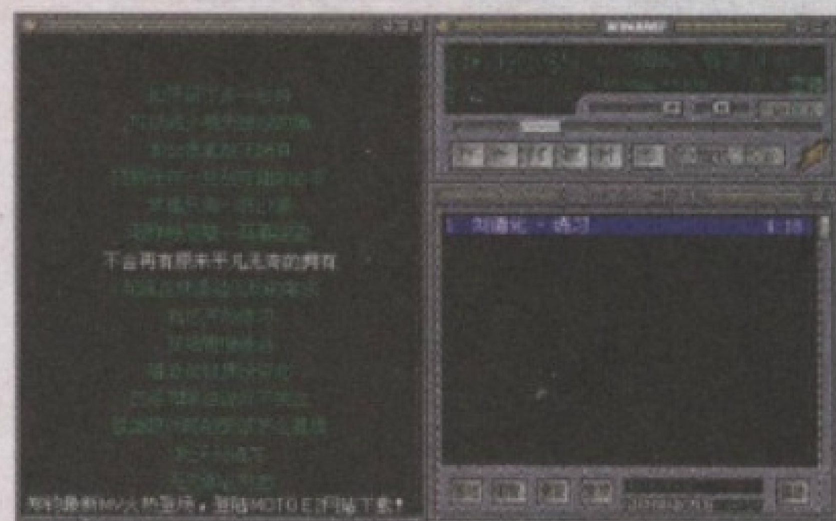


图6：用MiniLyrics插件显示歌词

3.录音方式

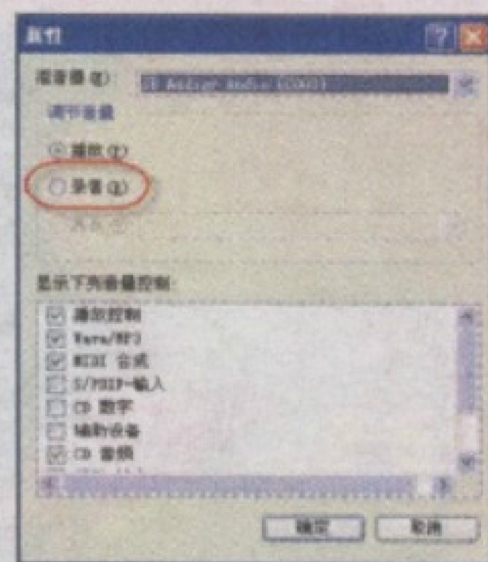


图7：先调节系统录音设置

不同的录音方式会导致完全不同的录音效果，并对后期处理产生重大影响。我们结合Windows的声音控制面板来说明，此面板实际分为播放与录音两个控制板。双击任务栏上的音量控制小喇叭即可打开“播放控制”面板，在这个面板上点击菜单“选项”→“属性”，在“调节音量”处选择“录音”（图7），确定后将出现“录音控制”面板。

> **注意：**不同的声卡驱动及你在图7所示图中下方的不同勾选，将导致“播放控制”“录音控制”面板的界面显示不同（如笔者的“WAV/MP3”项在很多声卡驱动中应为“波形”），因此下文提及时请对照你的控制面板界面类似操作。此外，如果找不到小喇叭，可在系统“控制面板”→“声音和音频设备”→“音量”中勾选“将音量图标放入任务栏”。

（1）播放伴奏：用耳机还是用音箱？

习惯了在卡拉OK包厢中唱歌的朋友，一定会对耳机播放伴奏的方式感觉不爽，因为很难找到那种周围充满了背景音乐的快感。更关键的是，若是不同时打开麦克风的声音，会容易错音甚至跑调。笔者身边就有这样的朋友，使用耳机已严重影响了水平发挥。那就使用音箱吧（谁让我们只

是业余呢），没有关系，如果音箱的音量不是特别大，而麦克风也不是就在音箱旁（应当在你的嘴唇旁！），录进去的还是基本以演唱声为主，而且由于后面还会与原伴奏声合成，听起来问题不会太大（甚至后期也无需降噪了）。很有意思的是，如果不经任何处理，这种录制方法会使得演唱声与伴奏声的融合更好一些。不过想追求更好后期处理效果的朋友还是用耳机吧。

（2）麦克风声是否应播放？



图8：关掉麦克风播放避免混响

这涉及到“播放控制”面板中是否应将“麦克风”勾选为“静音”（**图8**）。据笔者的经验，不少人，特别是使用耳机作为伴奏监听时，都觉得打开了麦克风（即不勾选静音）的声音唱起来更有感觉。但由于演唱声从麦克风录入再从耳机中传出，会有一定的延迟，如因声卡质量或软件的原因导致延迟过大，还是建议在这里勾选静音，以免对跟唱产生错误指导。另外，如果你是开着音箱听伴奏，而麦克风又对四周的声音太过敏感，那么请用音箱上的旋钮将声音适度调小（而不是直接在音量控制面板中调小！），以避免产生刺耳的嘶声。

（3）是否需要后期合成？

这一步实际上取决你录音所用的软件，有的软件可直接将录音与伴奏音合成，好一点的软件还可分别处理、调整录音及伴奏音。但若是软件不支持合成，或者你对合成质量并不关心，就可利用Windows自带的混合录制，将伴奏音和麦克风送来的演唱乐一起录制到一个音频中。方法是录制前在“录音控制”面板中勾选“您听到的声音”（**图9**），并且保证“播放控制”里麦克风没有被静音（否则会录不上麦克风声）。这里需要注意的是，如果你机器上装有内置电视卡等设备，最好还是将它们插入声卡Line-in口的插头拔出，以免产生杂音；此外QQ、MSN等随时会发声的软件也应关闭。顺便提一句，前面我们讲到可通过间接的方法录制“千千静听+DeFX插件”消除人声后的音乐，方法就是边播放边录制，并在图9所示面板中选择“Wave/MP3”。

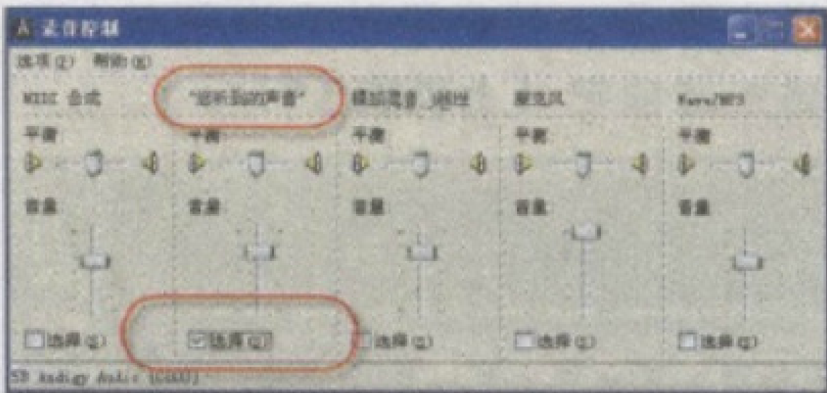


图9：通常这里都是勾选了“麦克风”

二、伴奏录音简单上手

若已仔细阅读以上说明，相信现在只要你能拿到一款过得去的录音软件，即可开始录音。实际上，笔者最初就是使用Windows自带的录音机（开始→程序→附件→娱乐→录音机）配合Winamp+MiliLyrics（播放伴奏与显示歌词）实现了录音与合成（**图10**）。如不想直接混合录制，也可录完后再与WAV格式的伴奏音混合。不过，这当然不是笔者现在的

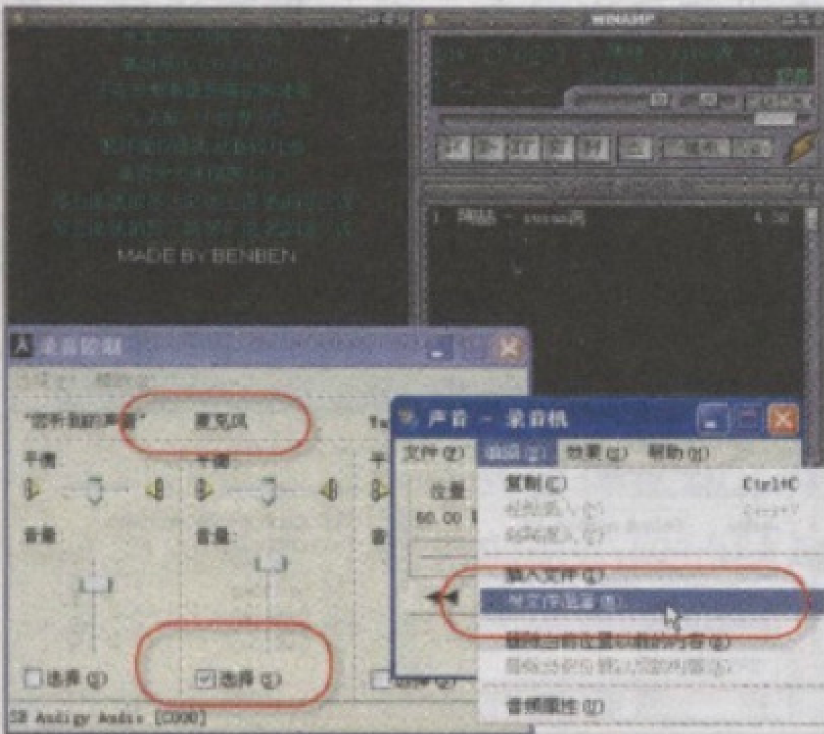
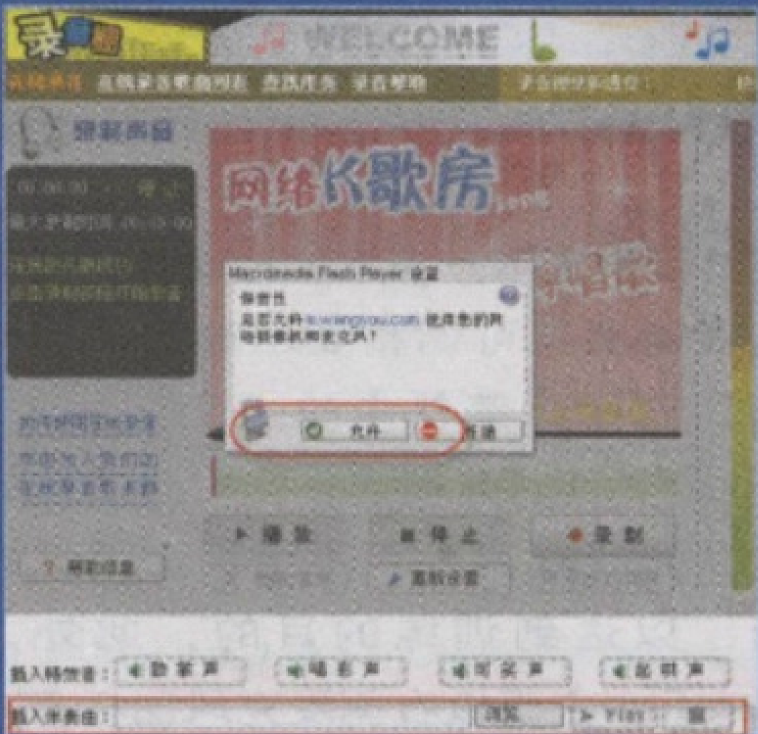


图10：这样设置就可开始录音了

推荐，只是为了说明当已准备好伴奏乐、歌词显示、录音方式后，到底选择哪一款录音软件，只有在使用方便、整合功能丰富、后期处理强大等方面进行综合比较了。

在网上直接录制卡拉OK歌曲

这个功能一定会得到不少“懒人”的喜爱，你只要登录到http://k.wangyou.com/user/upload_flv.php就可直接录制歌曲了。进入页面后首先点击“允许”使用自己的麦克风录音，接着在下面的“播放伴奏



网上直接录制歌曲

曲”部分点击“浏览”找到伴奏曲，再点击上方的“录制”按钮就可开录了。录制完后，如果你在该网站有注册用户，可将歌曲（FLV格式）直接保存到自己的名下。当然录制前可别忘了按正文所述正确配置好“录音控制”面板中的录音设备。

如果想在操作方便与复杂、功能简单与丰富之间找一个均衡，笔者推荐使用一个名为“KaraFun”的免费软件。这款软件虽然没有中文汉化界面，但只要稍作摸索，还是较易上手，最关键的是，它专为卡拉OK而设计，因此相关功能异常完善，值得一试。KaraFun的下载页面为http://www.karafun.com/download_en.html（主页面左上的那个）。在安装时会默认下载一些

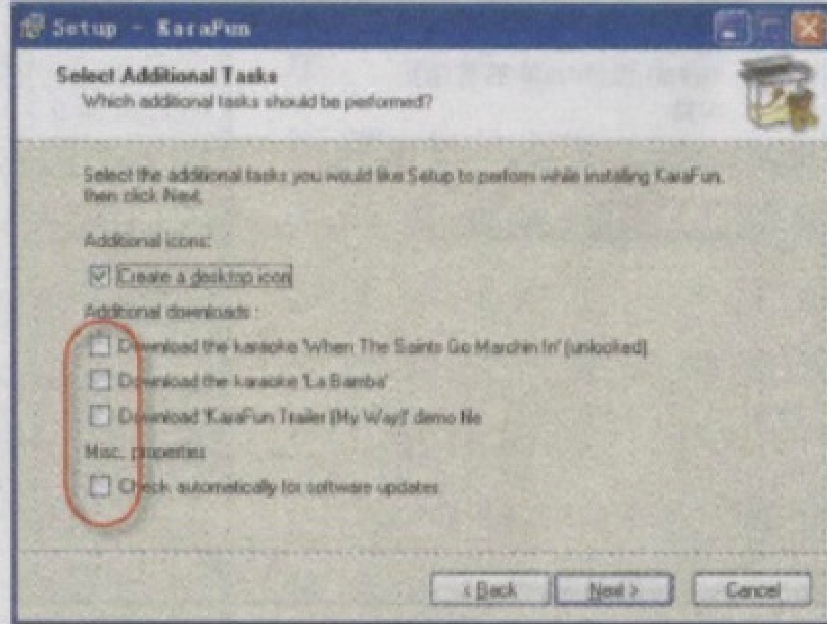


图11：这些选项没意义

样本歌曲，若是没什么兴趣就勾除这些选项吧（**上页图11**）。



图12：KaraFun的界面

软件打开后的界面与Winamp有点像（**图12**），实际上它的快捷键和右键操作方法也大致与Winamp相同。不过，具体的卡拉OK操作还是稍复杂，请跟随笔者一步步来做。

1.准备歌词与伴奏文件

在本文的第一部分已讲解了如何用千千静听/MiliLirycs下载指定歌曲的LRC歌词文件，现在最好将这个文件与伴奏文件放在一个目录下，并将二者的文件名改为一致（注意：扩展名不要变）。用KaraFun Library面板中的浏览器找到这个目录，如果LRC文件与伴奏文件的文件名相同，KaraFun默认会隐藏伴奏文件，否则的话，请双击LRC文件，软件会要求你去寻找对应的伴奏文件。

如果你希望改变LRC文件与伴奏文件的这种链接关系，可在LRC文件上点右键，选择弹出菜单中的“View file info”，在接下来的窗口中选择

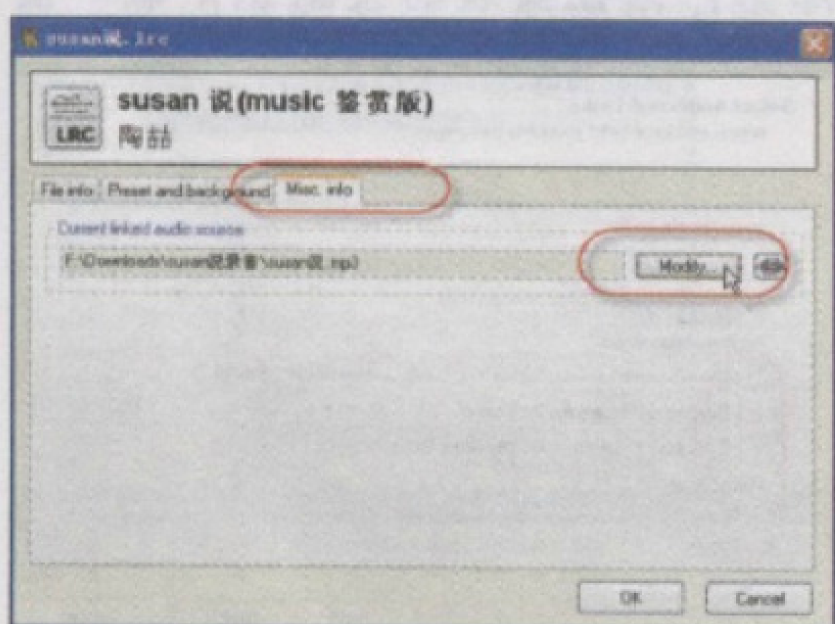


图13：修改伴奏和歌词文件的链接

“Misc.info”标签页，点“Modify”按钮进行修改（**图13**）。

2.试唱

现在，在KaraFun主面板上点一下右下角的麦克风状按钮，这样就能将当前录音设备接收到的声音播放出来（**图14**），再点一下则为关闭。

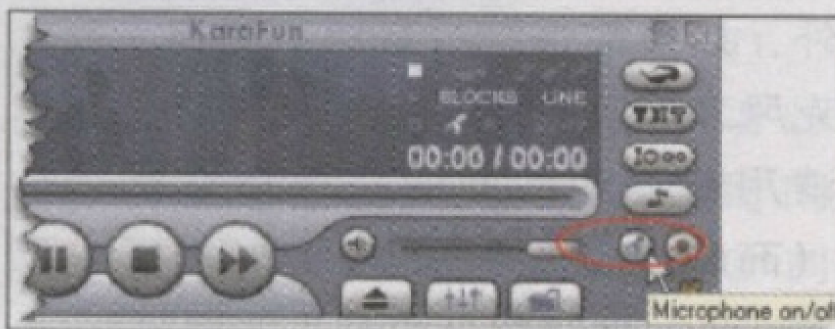


图14：用这个键测试录音

此时控制面板中的Microphone部分也变得可调，对着话筒说话，调节“IN”部分的滑钮，尽量使Level处的色彩条将到达顶端而不超过顶端（**图15**）。



图15：声音最大时应LEVEL槽正好满

调节完成后，双击Libray中的LRC文件，就会打开一个让人赏心悦目的卡拉OK窗口（**图16**），那么就



图16：卡拉OK伴唱

跟着音乐试唱一首吧！在此窗口中通过右键菜单可调整显示窗口的大小等。选择此菜单中的“Training Mode”（训练模式），将只显示当前时间的歌词，而不出现上下文提示，以达到训练的目的。此外，KaraFun主面板右侧麦克风图标上方的“TXT”及泡泡状图标可微调歌词的显示模式（见前图14），具体效果试一下便知。最后，如果想改变当前歌曲的背景、字体等内容，可在Library窗口的当前歌曲上点右键选择

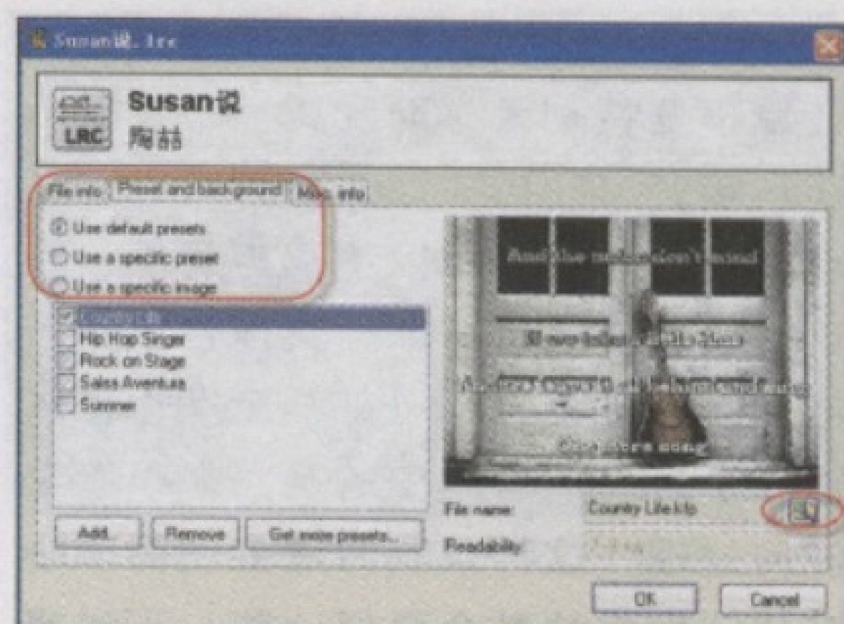


图17：修改歌词画面显示

“View File info”，接下来进入“Preset and background”标签页（**图17**），在这里可选择使用指定图片背景或专用的KFP格式配置文件（含有字体、背景、歌词显示模式等信息）。

实际上软件还提供了一个KFP配置文件的编辑器，功能强大而复杂，对于一般用户来说可用于修改软件自带配置文件。方法是在如图17的界面上点击右下角的浏览按钮，然后双击你要修改的配置文件就可打开编辑器（**图18**），限于篇幅，这里就不细讲其具体修改方法了，留给爱研究的读者。

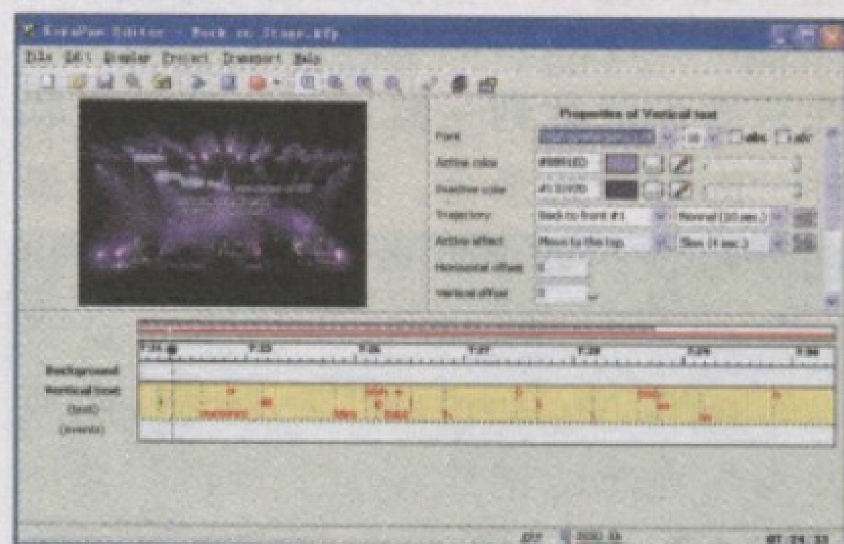


图18：歌词画面编辑器，不必细究

3.录音

试唱结束后关闭播放窗口。接下来进行录音准备，我们需要设置“录音设备”及“文件保存属性”。在主面板上点击右键选择“Options”菜单项打开选项对话框，找到“Audio/MIDI”标签（**图19**）。

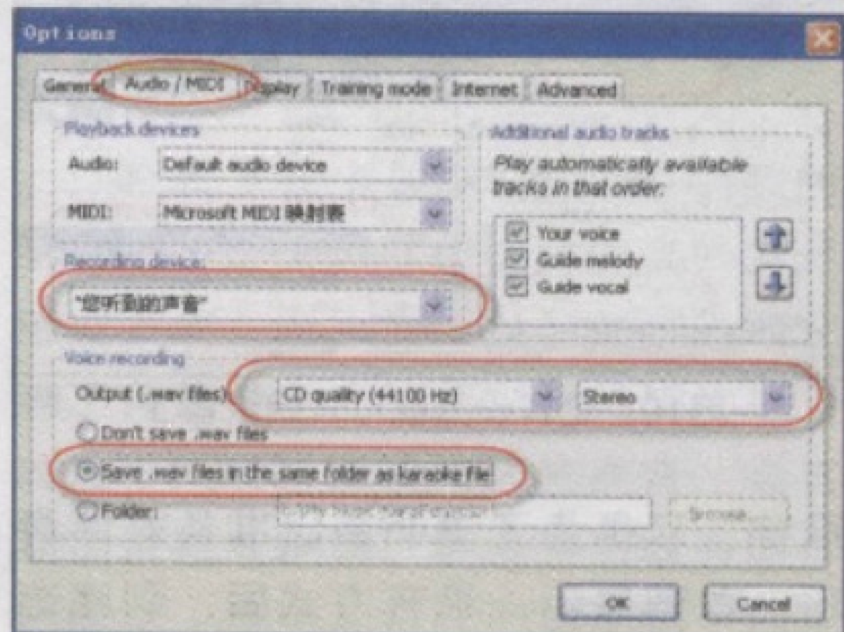


图19：进行录音准备

在“Recording device”处选择录音设备（这里和Windows系统“录音控制”面板中的参数一致），由于免费的KaraFun最后没有提供合成伴奏功能，选择“您听到的声音”即可将伴奏与演唱混录在一起；当然你也可单独录制麦克风的演唱，录制完成后再使用其他软件合成。

在“Voice recording”处选择“Save .wav file in the same folder...”，这样录制完成生成的WAV文件就会直接放置在与LRC歌词文件相同的目录下。在这里还应设定Output文件的质量，一般情况下应选择CD质量（CD quality，44 100Hz）和立体声（Stereo）。这里也可看到软件不能生成MP3等格式的文件。

设置完成后回到KaraFun主面板，点击麦克风图标右边的录制按钮，即可开始录音。这个录音界面与刚才的试唱界面基本一样，只是左上角多了一处“REC”的闪动文字（**图20**），可用于甄别两种不同的状态。完成后关闭显示窗口即可。



图20：录音状态

4.预览及修改

KaraFun的最强大之处在于，你可随意对某一段不满意的录音进行重录。完成录音后点击主面板上的播放键，软件会自动将伴奏与录音一同回放，通过主面板上的控制键、滚动条可控制其播放（**图21**）。如果听到哪一小段录音不满意，可播放到此段录音时按下主面板上的暂停按钮，接下来再点录音，录完到这小段的结尾时再度按下暂停键，软件就会对刚才这段录音进行智能化的重覆盖，并即时生效。



图21：控制播放和录音

小提示：如果使用“您听到的声音”进行录制，因为伴奏也被录到了录音中，而它会稍比原伴奏有些延迟，回放时就会感觉伴奏稍有回音感，这是正常的，并且不会出现在最后的作品中。

5.其他有用的设置



图22：这里即时调整伴奏

在演唱或录制时，还可利用软件提供的其他便利功能。例如控制面板上的General部分（**图22**），当把“KEY”钮上下推动时即可实现对伴奏音升降调而不改变速度的功能；当把“TEMPO”钮上下推动，即可实现变速且变调的效果；“VOCAL REDUCER”可调整伴奏乐的大小。不过这里要提醒一下，如果你在录音，而且录音设备仅仅是选择“麦克风”，这里对伴奏音的设置是不会带到录音中的！如果准备后期再与原伴奏合成，这里还是不要调整为好，除非你的合成软件能将伴奏调整到如同此处调整后一样的效果，否则演唱肯定会与伴奏“打起架”来。一般情况下，它仅用于演唱，或录制“您听到的声音”。

6.使用其他软件进行合成和压缩

KaraFun是笔者接触的众多卡拉OK软件中功能最强大的一款，可惜限于免费软件及其背后收费软件KaraFun Studio的影响，最后的合成与保存功能无疑是不完整的。我们需要使用其他软件来进行收尾工作。如果你不想使用后文即将要讲述的王者级软件Adobe Audition，笔者推荐一个大小不足1MB的轻量级软件Multiquence（http://www.okget.com/Soft/Soft_2323.htm）。

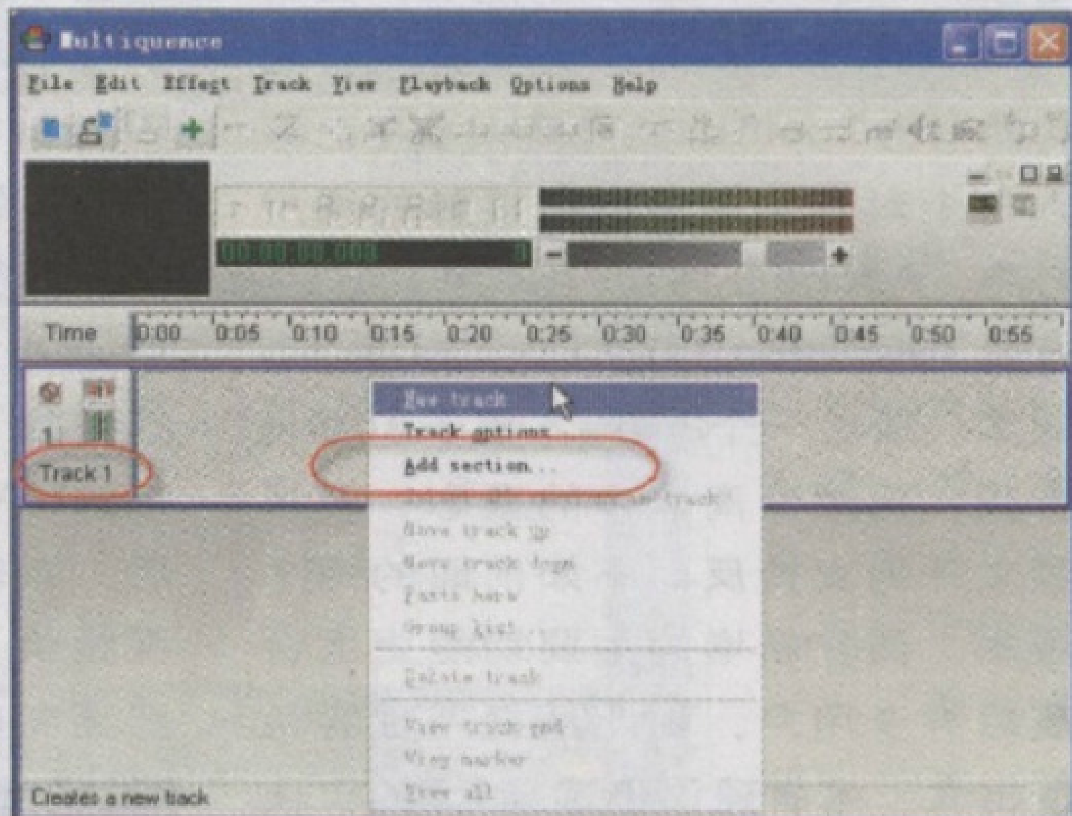


图23：增加音轨

选定界面中的Track 1，在其上点右键选择“Add section”（**图23**），之后在弹出的浏览窗口找到伴奏音乐，将其添加到Track 1中。再次点击右键选择“New track”增加一条新音轨，同上将录音文件增加到此音轨中。这样用鼠标就可调整两条音轨的时间先后位置（**图24**），并可同时用上方的播放控制按钮预听效果。软件还可对音轨进行镶边、均衡、淡出淡入、调速等操作，这里就不展开讲了，大家可自行尝试。在调整完成后，选择菜单“File”→“Save as audio”将文件合成，另存为WAV或MP3文件，并设置文件

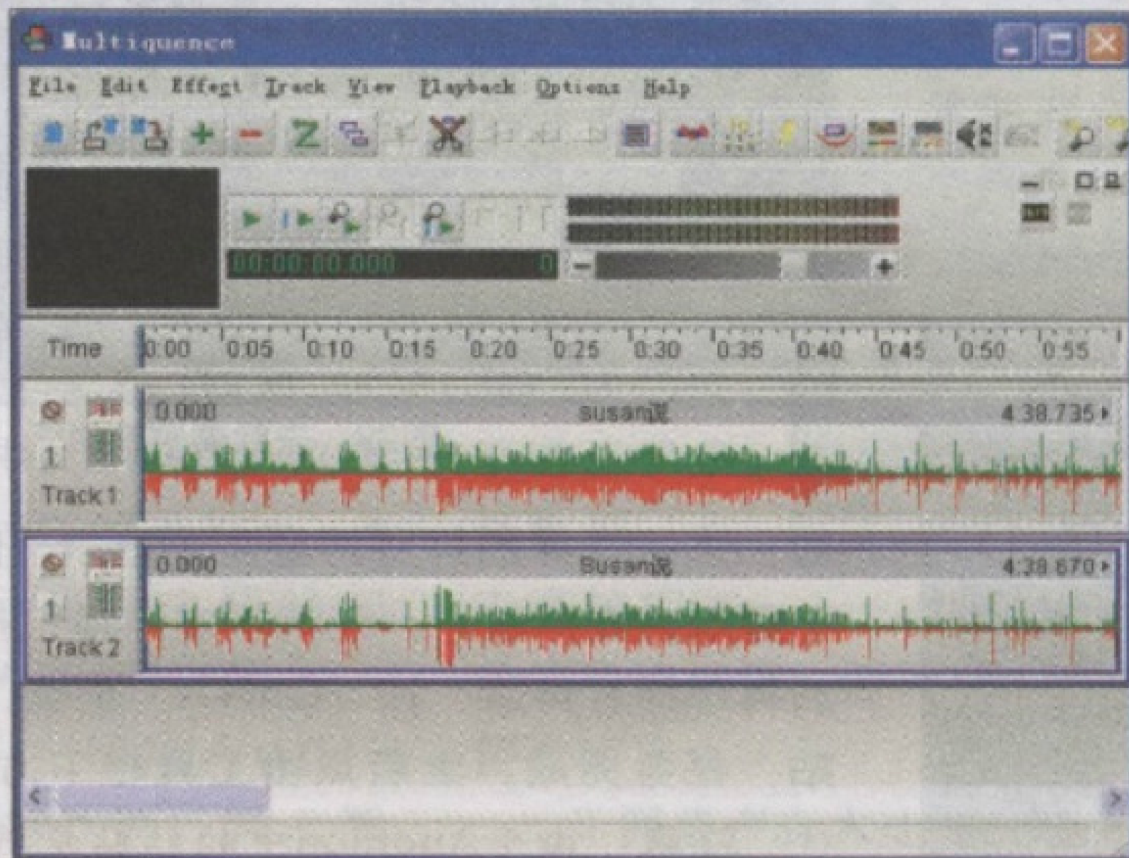
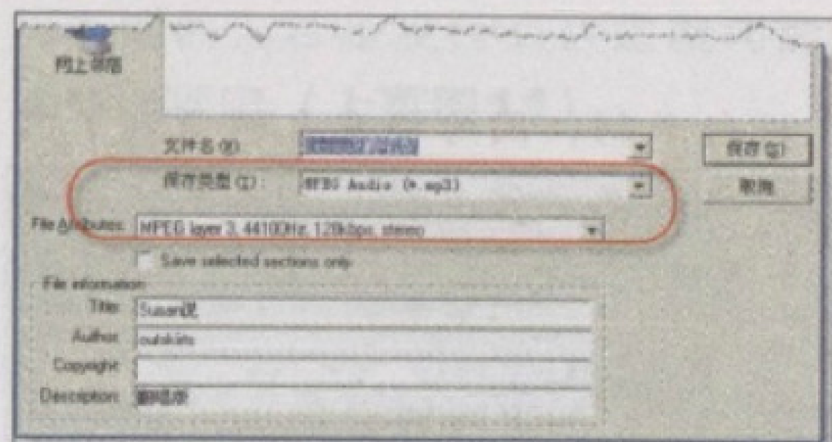


图24：音轨一为伴奏一为演唱


图25：别忘了加上自己的名号

信息（**图25**）———一般这种录制品选择128kbps、44 100Hz、立体声就足够了，如果担心以后会再编辑，可保留原来录音所得的WAV文件。

小提示： Multiquence由于没有附带MP3编码器，默认安装后无法压制MP3，因此需要下载一个Lame压缩包（http://www.onlinedown.net/soft/8925.htm），然后将其中的lame_enc.dll文件解压到Multiquentce的安装文件夹下。

三、精细制作伴奏录音

尽管我们通过专门的卡拉OK软件已可简便地录制自己喜欢的歌曲，但这些软件的录音后期处理基本上为零，而且录音时的控制也不是很灵活。笔者认为作为一个业余录音者，无需深度学习专业录音软件的诸多功能，但利用这些软件的部分简单功能为自己的录音添色加彩，是值得考虑的。以下就以专业录音软件Adobe Audition为例，大致讲解一下录制卡拉OK的流程。其实这款软件也可称为“大众型”，因为其前身CoolEdit的鼎鼎大名早已深入每个对电脑音频有所接触的用户心中，Adobe公司收购CoolEdit后共开发了Audition 1.0、1.5、2.0等3个版本。最后一个2.0版本鉴于Adobe音频、视频分离操作的理念，对视频文件的支持反而不如前面的两个版本，而其新增的主要功能更适合高级声卡用户，因此从易用性的角度出发，笔者建议仍选择1.5的汉化版本进行录音（遗憾的是，此版本的汉化用词不够专业，好在对使用影响不大）。

1.导入伴奏文件、显示歌词

初次使用，应点击菜单“文件”→“全部关闭”，使工作区恢复到干净的状态（**图26**）。之后点击菜单“文件”→“新建录制期”建立一个

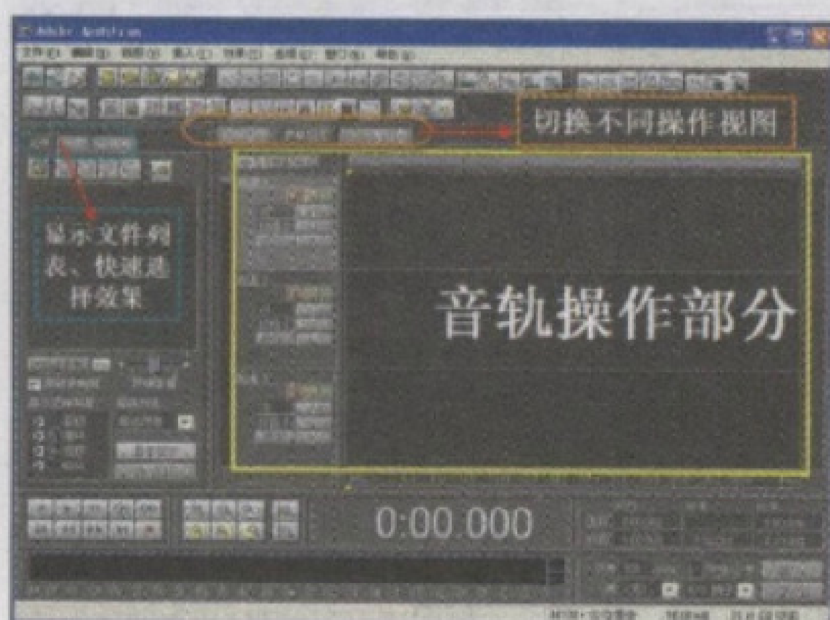


图26：默认为多轨编辑视图

工程，在弹出的采样率选择对话框上点击常用的“44 100Hz”并回车。之后“文件”→“保存全部”，这里应新建一个文件夹保存工程文件以及后面要加入的文件。

小提示： 如果不喜欢软件默认较刺眼的配色方案，可选择菜单“选项”→“设置”，在弹出的设置框中进入“颜色”标签页，即可选择其他配色文案。

由于Audition并非专为卡拉OK设置，歌词方面的支持很有限，我们只能通过视频的方式将其加入，以下分两种情况讨论。

（1）从VCD中导入伴奏和视频歌词

首先，我们要将VCD光盘中扩展名为“DAT”的文件（可先用Media Player等视频软件查看是否为所需文件）复制到刚才所建立的文件夹中，之后点击菜单“插入”→“视频”，找到刚拷贝过来的DAT文件，一番处理后，音轨部分会出现一个视频轨（并且顺便打开了视频窗口）、一个波形轨（**图27**），这说明Audition已自动将DAT文件中的音频分离出来。



图27：VCD中的视频和音频

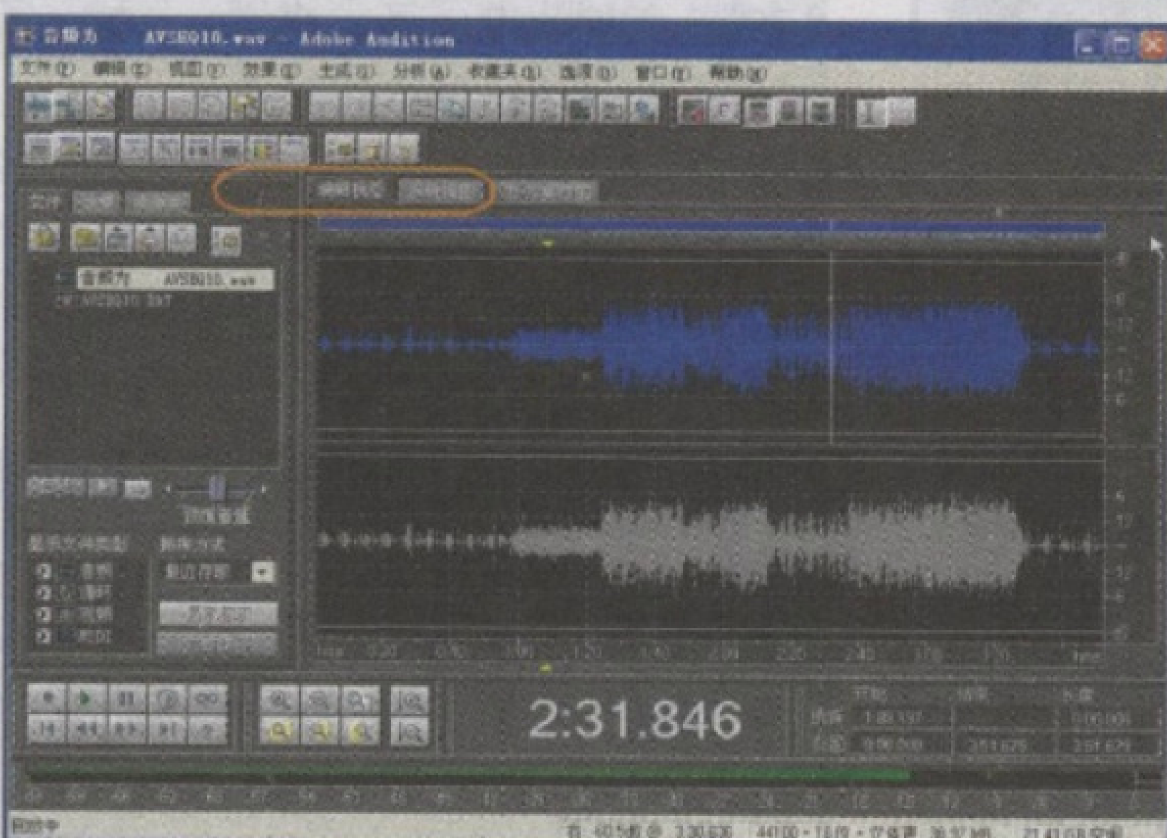


图28：去除演唱音轨

如本文第一部分所述，从VCD导入的音频有一个声道是原唱声，而我们需要将两个声道都置为伴奏声。于是双击刚导入的绿色音频块进入单轨编辑视图。这里可按快捷键“Ctrl+L”/“Ctrl+R”单独选择左声道/右声道，未被选择的声道将呈灰色显示（**图28**）。通过试听判定伴奏声道后（以下假设为左声道），先选择左声道，按“Ctrl+A”全选再“Ctrl+C”复制；之后再选择右声道，按“Ctrl+A”全选，之后删除原有波形，再按“Ctrl+V”粘贴，任务完成。之后点击工具栏下方“多轨视图”切换回多轨视图。

注意： 由于Audition中的粘贴是将波形叠加到原有波形上，因此这里必须要先删除再粘贴。

(2) MP3伴奏+LRC歌词的导入和显示

通过菜单“插入”→“音频”即可轻易导入MP3伴奏文件。但LRC歌词如果需要显示则需要动一番脑筋。有人提出可在录音的同时，用千千静听播放歌曲以显示歌词。这种方法会给录音带来手忙脚乱的麻烦，不过由此得到启发，我们可用屏幕录像软件将千千静听播放时的歌词秀窗口录下来，之后再导入到Audition中。使用常见的截图软件SnagIt 8（http://www.hanzify.org/?Go=Show::List&ID=10535）就能简单完成这个任务。

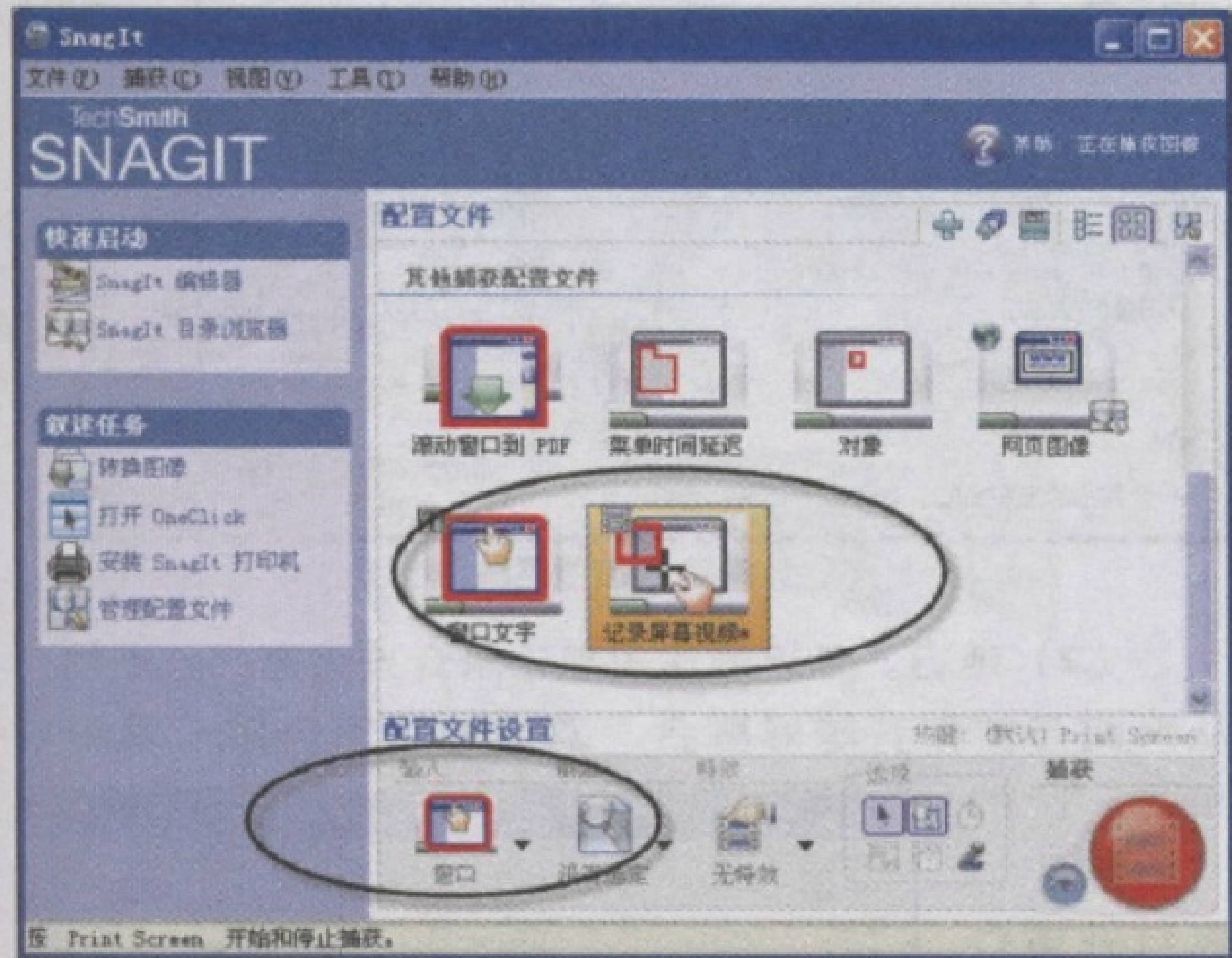


图29：屏幕录制做伴唱歌词

首先在SnagIt中选择配置文件“记录屏幕视频”，并将下方的“区域”改为“窗口”（**图29**），之后用千千静听播放伴奏，开播后立刻按下SnagIt的截屏快捷捷“Print Screen”，将鼠标移至歌词秀窗口，显示红框时点下左键（**图30**），在接下来弹出的窗口中点击“开始”按键即可。歌曲播放完毕，再次按下“Print Screen”键结束录像，并将其保存到刚才新建的工程文件夹中。默认的AVI格式压缩率很大，4分多钟生成的文件刚到10MB。

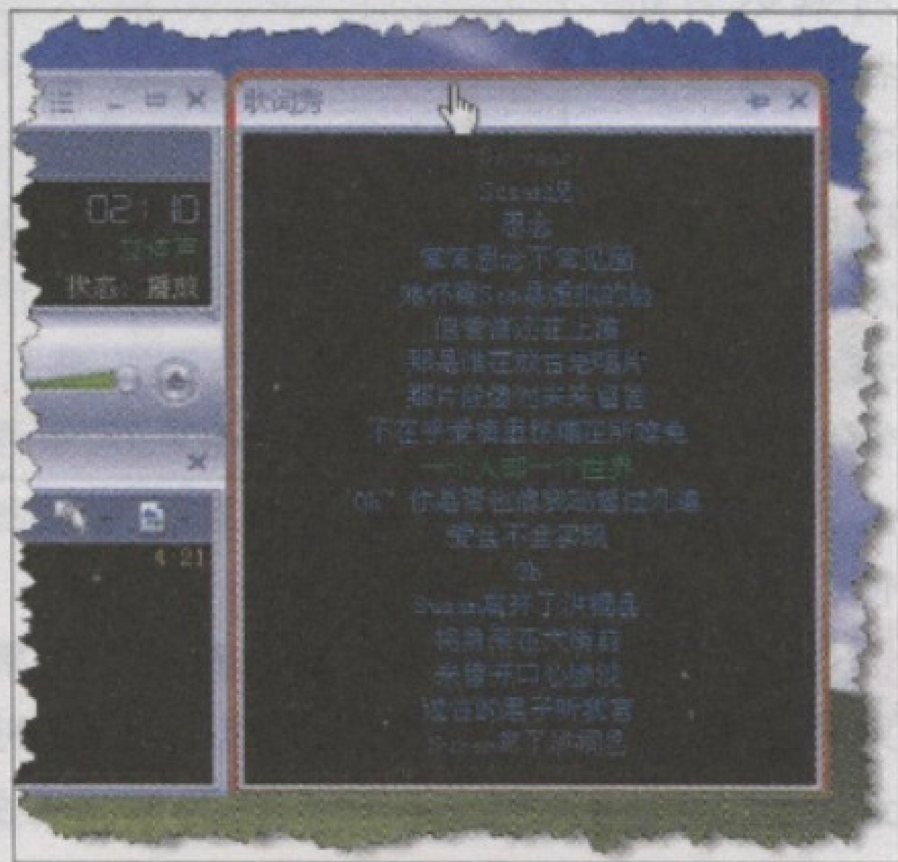


图30：抓取相关窗口即可

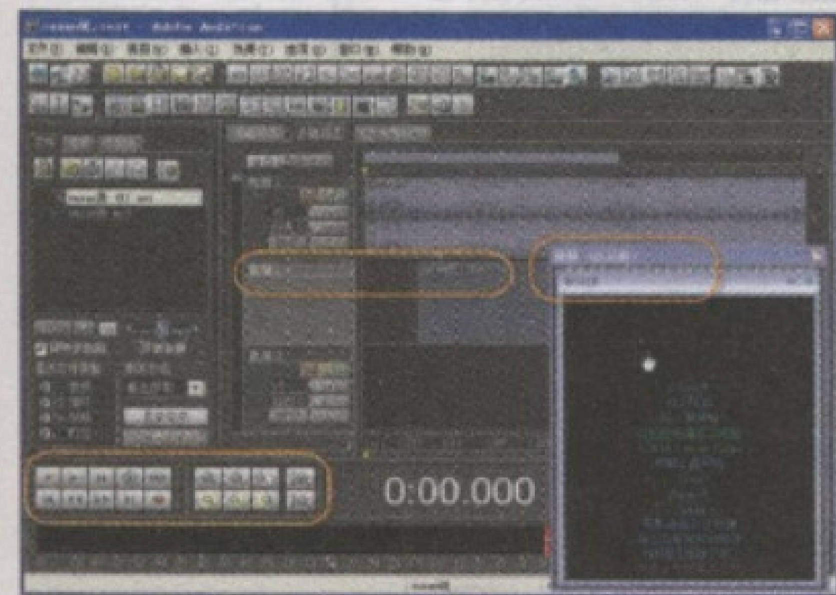


图31：歌词尽量与伴奏同步

回到Audition中，同上插入刚才的AVI文件，并用鼠标拖动视频块向后移，配合左下角播放控制条进行试听，以保证歌词尽量与伴奏乐同步（**图31**）。如果感觉拖动幅度过大，可点击下方的放大按钮放长音轨再行操作。

小提示：*如果感觉歌词显示不清楚，可在视频窗口上点右键然后选择“100%”。*

2.录音

在录音前，如果觉得伴奏乐过高或过低，可将其变调。方法是双击伴奏音轨进入单轨编辑视图，在左侧的效果窗口中双击“节拍/音调”下的“伸展”，弹出窗口中记住先勾选下方的“音调转换”，然后再调整上方的伸展百分比，并点击左下的“预演”按钮进行试听，满意后确定（**图32**）。

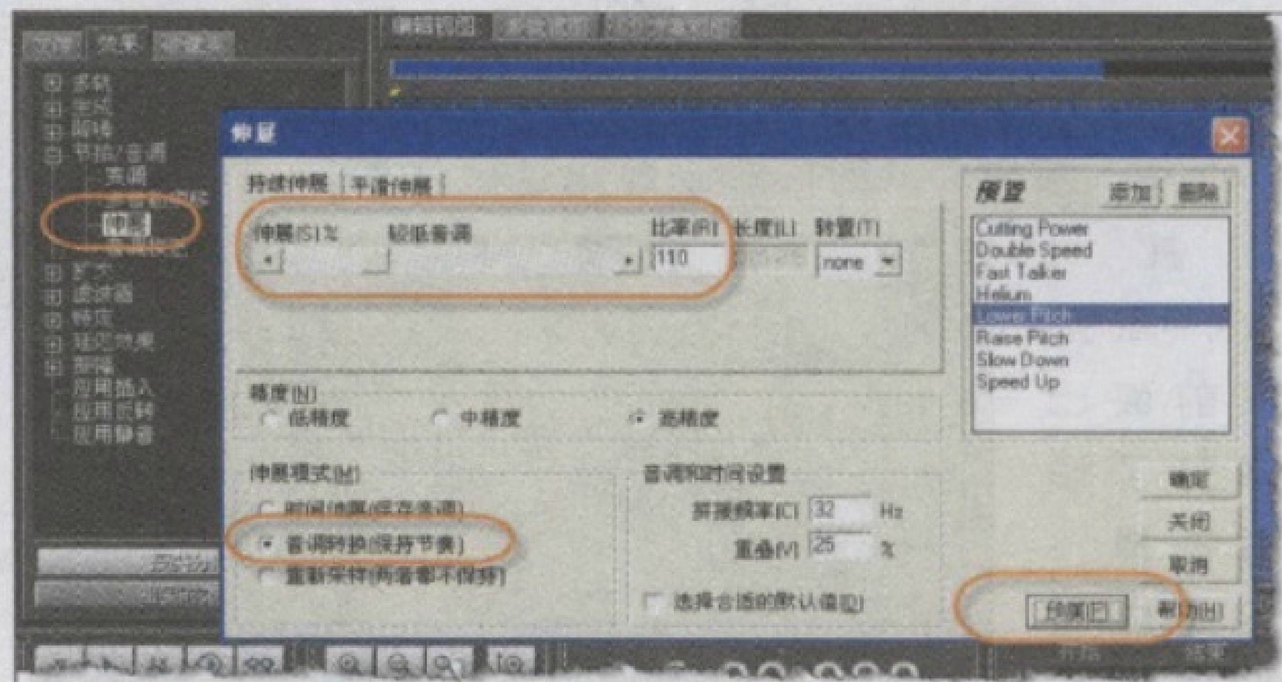


图32：仔细调节伴奏音调



图33：调节麦克音量

此外，录音前最好调整一下麦克风的音量，点击菜单“选项”→“监视录音电平”，然后通过“选项”→“Windows录音控制器”打开录音控制面板，将录音设备设为麦克风，对着麦克风正常唱歌的最大声部分，调整音量直至下方电平彩条的最大值（黄线）顶到-3值左右即可（**图33**）。

在多轨视图中轨道3的控制区按下红色的“R”键，表示将用此轨道记录录音数据。点击播放控制条的录音按钮，即可开始录音（**图34**）。录制完成后按停止键停止。



图34：录音时的状态

3.调节声音大小

试听满意后双击录音轨进入编辑视图，一般来说应

当立即进行降噪，但在卡拉OK中因背景伴奏声过大，是否处理录音噪声无关痛痒。因此可直接进入音量大小的调节。

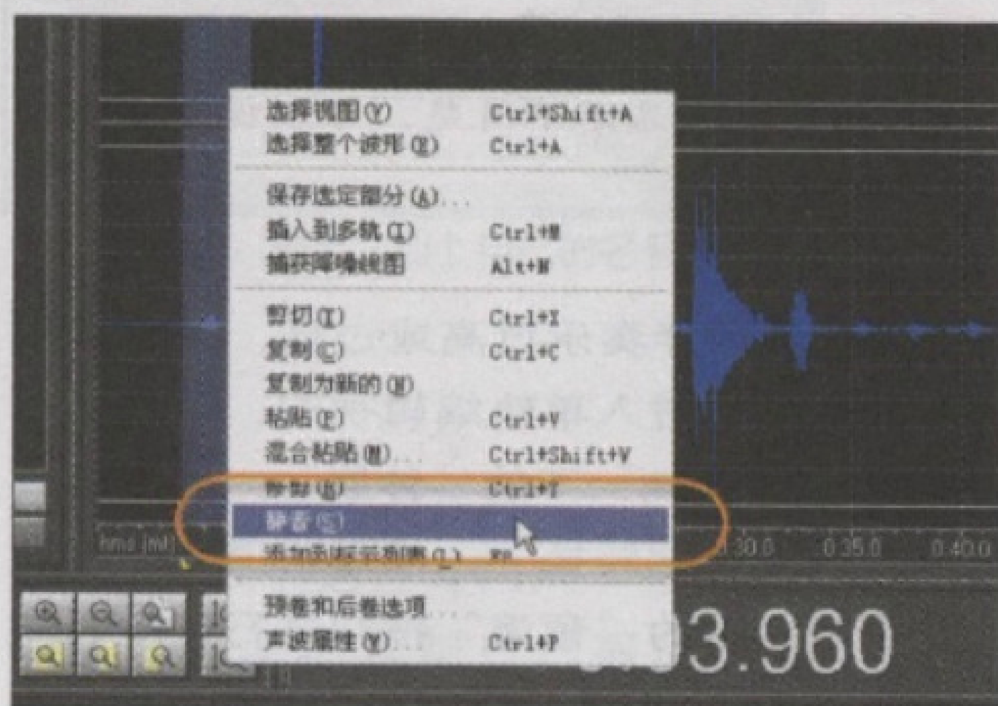


图35：静音功能避免杂音

首先应将录音中不小心录入的杂音去除，如准备时清嗓子的声音等。用鼠标选定杂音部分，点击右键选择"静音"即可（**图35**），注意这里不可直接Delete，那样会从时间轴上删除这段音乐。

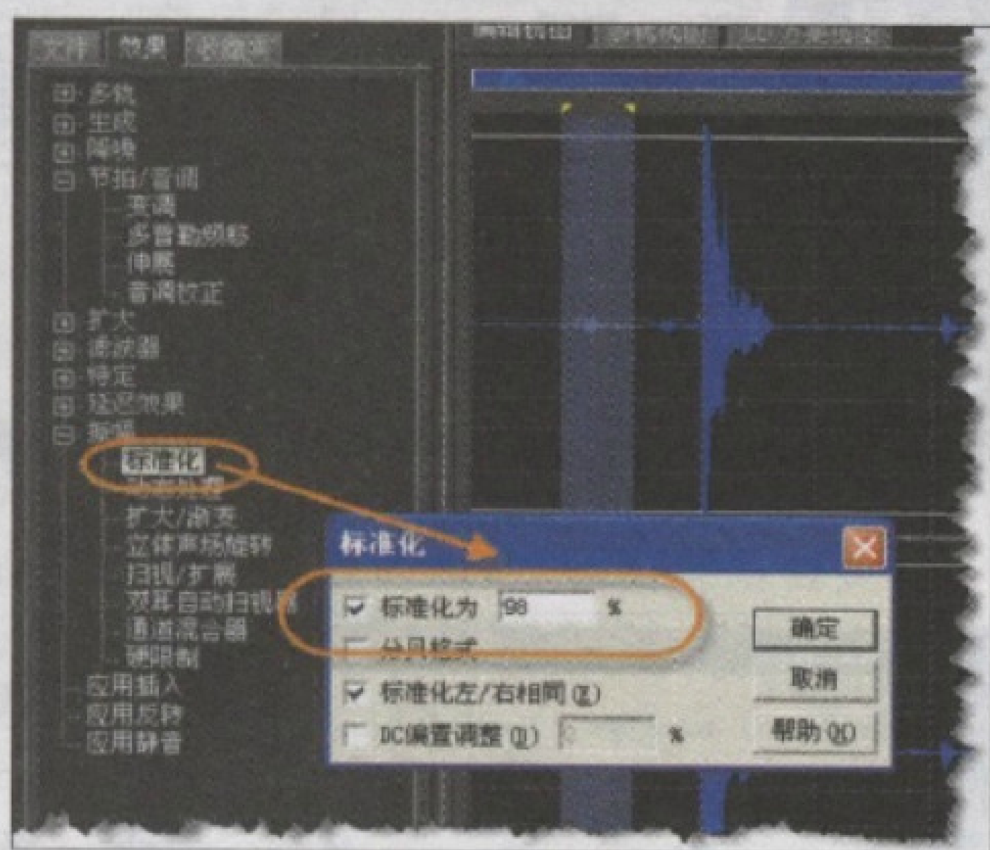


图36：再次规格化话筒音量

其次，虽然在前面已调整了话筒音量，还是应当再次将音量规格化。方法是保证没有选定任何区域，在效果窗口中双击"振幅"下的"标准化"，将标准化值设为98%再确定（**图36**）。

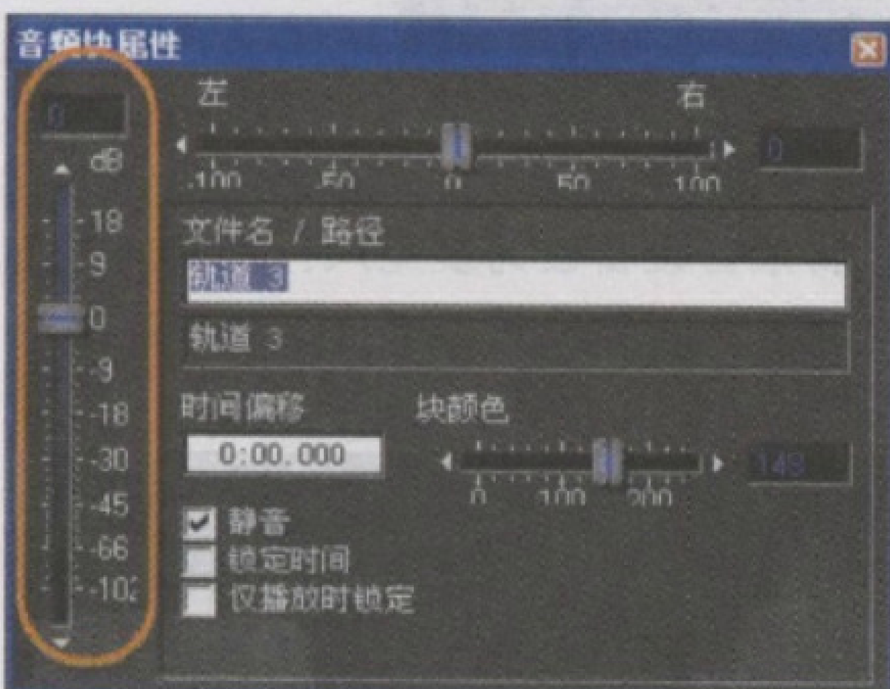


图37：调整伴奏和录音的相对音量

最后回到多轨视图，配合试听调整录音与伴奏的相对大小。在要调整的音轨上点击右键选择"音频块属性"，在弹出对话框中上下拖动滑块调整音量（**图37**），在这里同时还可精细设置音频块的偏移量等属性。

4.美化声音

录制好的人声往往会显得非常干涩，而且最为麻烦的是与伴奏声感觉融合不到一起，因此我们必须对声音进行美化处理。Audition本身即有诸多调整功能，但也可调用一些在某方面被公认为效果较好的插件，如BBE、Wave、TC Native等。限于篇幅和难度考虑，本文只讲述Audition本身的调整功能，有兴趣的朋友可在网上搜索这些插件的使用方法。

（1）混响。混响可使人声变得更为饱满，能有效解决干涩的问题。方法是在效果窗口双击"延迟效果"下的"混响"，配合"预演"键试听，可逐一选择右侧的预置效果，或拖动面板上滑块，直到满意为止（**图38**）。



图38：设置混响

（2）延迟。延迟的作用是让录音更为宽广、连绵，从而能与伴奏音较好融合。双击效果窗口中"延迟效果"下的"回声"，在打开窗口中分别对左右延迟音进行设置（**图39**），其中"衰减"的意思是回声衰减的快慢，数值越大衰减越慢。同样配合试听调整。

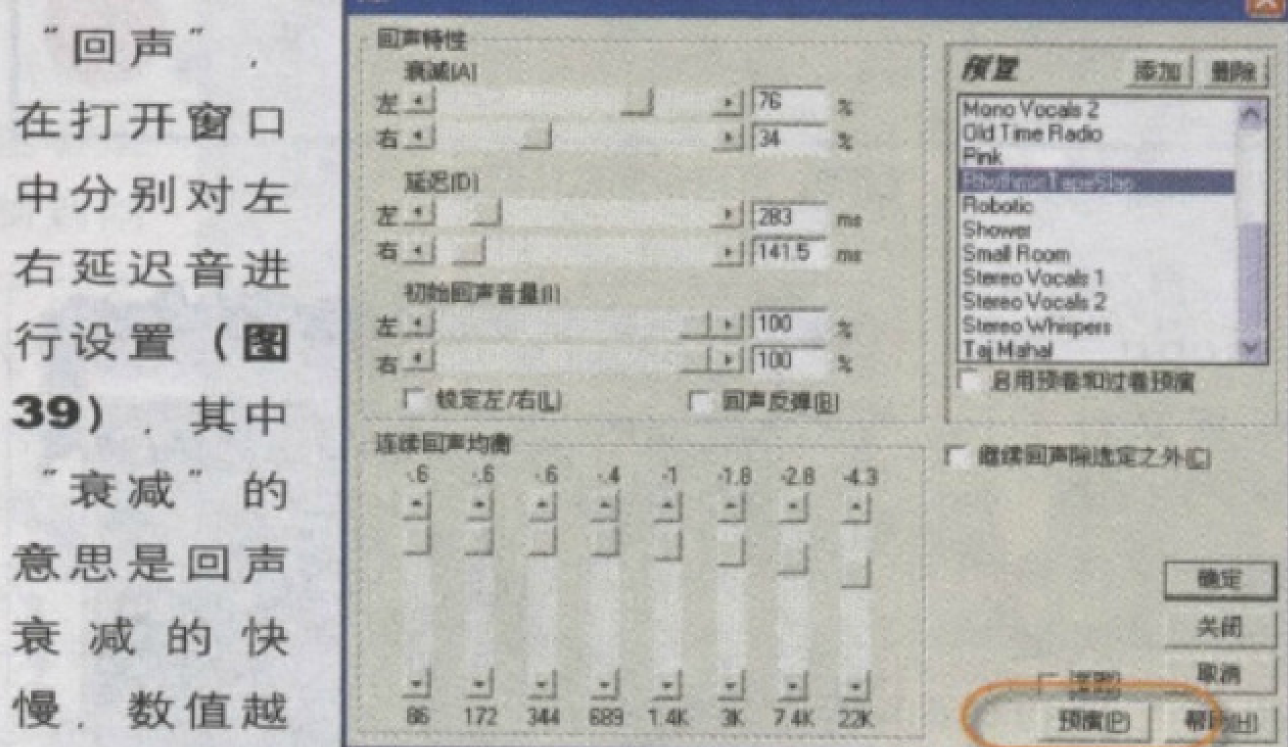


图39：设置延迟以融合伴奏及录音

这两步对声音的美化至关重要，但需要提醒的是，效果不要加得太过头，要适可而止。否则会使人声失真过大，失去美化的意义。而且这种编辑在关闭Audition后就不可撤消，如果觉得自己某次录音非常好，应当在编辑前保留备份。

5.合成保存



图40：输出文件注意编码

最后在多轨视图下点击菜单"文件"→"导出"→"音频"，将伴奏与录音混缩到一个音频文件中。这里有多种格式可选，并且可设置具体参数（**图40**），根据自己的要求选择即可。

铁划银钩

七种拼音输入法对比评测

■湖北 方卫

不管你用电脑工作、上网聊天还是论坛灌水，只要使用汉字，都离不开输入法软件的支持。由于汉字的博大精深，如何利用键盘上100多个按键输入大部分常用汉字成为国人需要研究的问题，不像英文，只要26个字母就够了。由于汉字中拼音可和英文字母对应，因此最早出现和目前最为通用的输入法就是拼音输入。当然，由于汉字中声调问题和同音字普遍存在，拼音输入也有不少麻烦之处，为此有人开发出笔画、双拼、区位码和五笔输入等，以加快输入速度。其中最成功的当属五笔输入法，由于其重码率低，输入速度最快能达到293个汉字/分钟，但由于其方法特殊，需要专门进行学习记忆才能达到良好的效果，很多人背不下字根，不会拆分字形，因此至今掌握五笔的多数是专门的录入人员，普通用户没有精力也没有必要学习。

至少从目前来看，一般用户用得最多也最方便使用的还是拼音输入法，因此本文将重点放在拼音输入上面，至于其他输入法就点到为止。

一、微软拼音输入法2003

微软拼音一直是Windows自带的输入法，因此用户不少，不过笔者认为WinXP自带的微软拼音输入法并不好用，而单独发布的微软拼音输入法2003（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/19694.htm）确实非常棒。

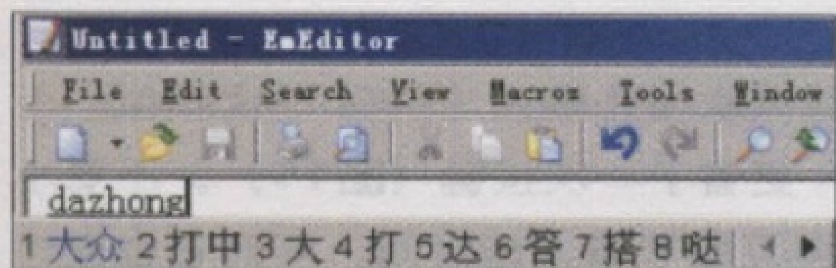


图1

拼音输入法的重码率高（**图1**）是个无法回避的问题，如何在这个问题下让用户能更快更方便地输入是各种输入法开发者最需要考虑的。微软拼音输入法2003采用的是即时显示文字的方法（**图2**），输入拼音的同时显示相应文字，词语位于单字之前，然后选择数字键就可以了。从实际使用上看，输入法收录的词语和成语足够一般使用，而且只需输入词语各单字对应的声母就能给出选项。不过当用户选择好正确的汉字之后，还需要再次按下空格或回车键才真正输入，这显得没有必要，好在空格键是很容易接触到的按键。

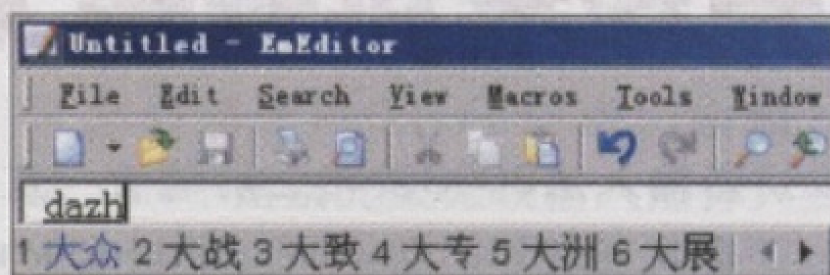


图2

汉字输入还面临另一个问题，例如输入“xian”，用户可能是想输入“xian（先）”，也可能想输入“xi'an（西安）”，虽然隔音符“'”可很好地区别它们，但很少有人刻意在中间输入隔音符（键盘上的引号键），这时候微软拼音输入法2003就会两种都显示（**图3**）。

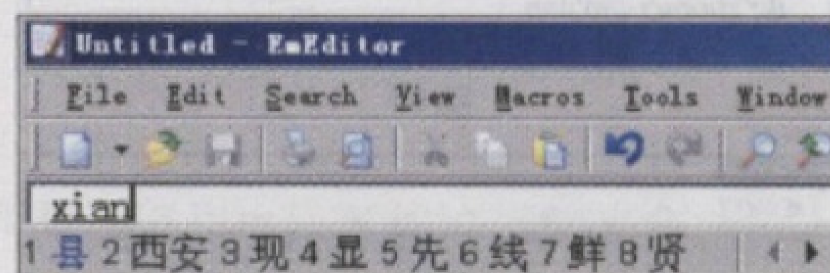


图3

汉字拼音中还有翘舌音、前后鼻音之分，对于部分地区的用户来说，由于本地方言并没有这类区分，输入时很可能混淆而找不到真正想要输入的汉字，为此微软拼音输入法2003提供了模糊音功能，即在输入法中不区分前后鼻音和翘舌音，例如输入“se”和“she”都会得到相同的文字选单（**图4**）。这样确实方便了部分用户，不过对能区分的用户来说，这样会得到更多不正确的文字选单，要找到想要的字可能需要更多操作，反而不便。不过用户可根据自己情况在“输入选项”里打开和关闭模糊音（**图5**）。

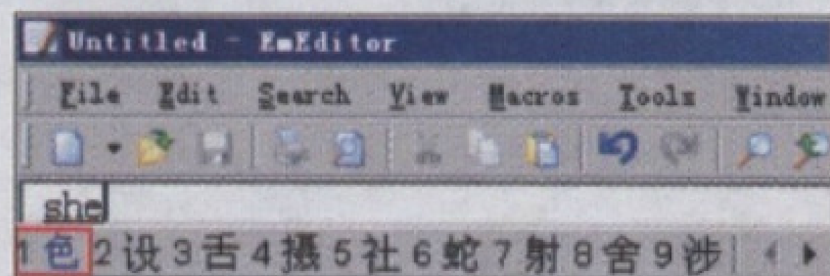


图4

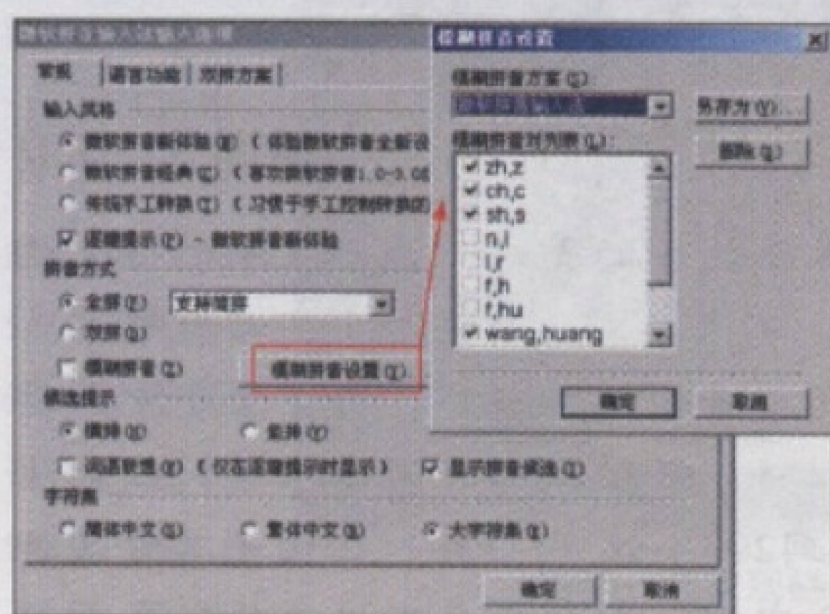


图5

联想输入也是输入法功能的一个重点，由于汉字中有不少用法都是固定的，例如“软件”作为一个词，如果用户输入“软”后打“jian”，第一个备选字为“件”（**图6**），而如果不是这种情况则第一个字为“间”。

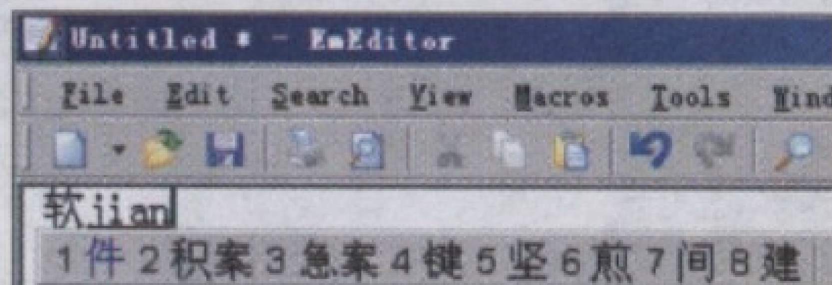


图6

微软拼音输入法2003还支持自造词和自学习功能。自学习就是如果本身词库没有的词语，用户一次性输入后，再次输入同样的拼音，这个词语就会显示在文字选单的第一位置（**图7**），哪怕这个词本身是错误的。不过这里还存在问题，当系统重启之后这个自学习的词语可能就被遗忘了，而且这个词语会不会被软件记忆也是不确定的，因此实际使用起来并不太好用。自造词（**图8**）则是一个很不错的功能，可由用户自定义词语甚至短语的对应拼音，设定之后输入“`”和对应拼音就能直接输入自定义的词语。这个自造词可保存备份，重新安装输入法后可导入继续使用。但唯一的问题是，居然要输入“`”打头（**图9**，输入“大众软件”），这个符号是数字键1左边的按键，一般不方便按到。从软件设计上来说，虽然“`”可直接输入用户自定义的词语省却了数字键，但对于用拼音输入法的用户来说，按下数字键远比按下“`”键来得熟悉和快捷。

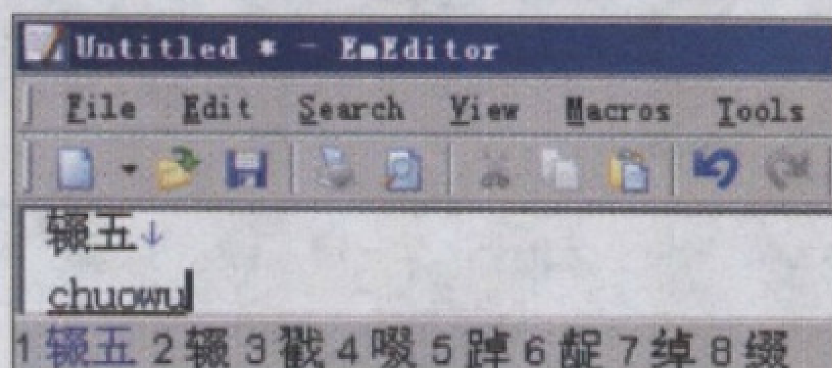


图7

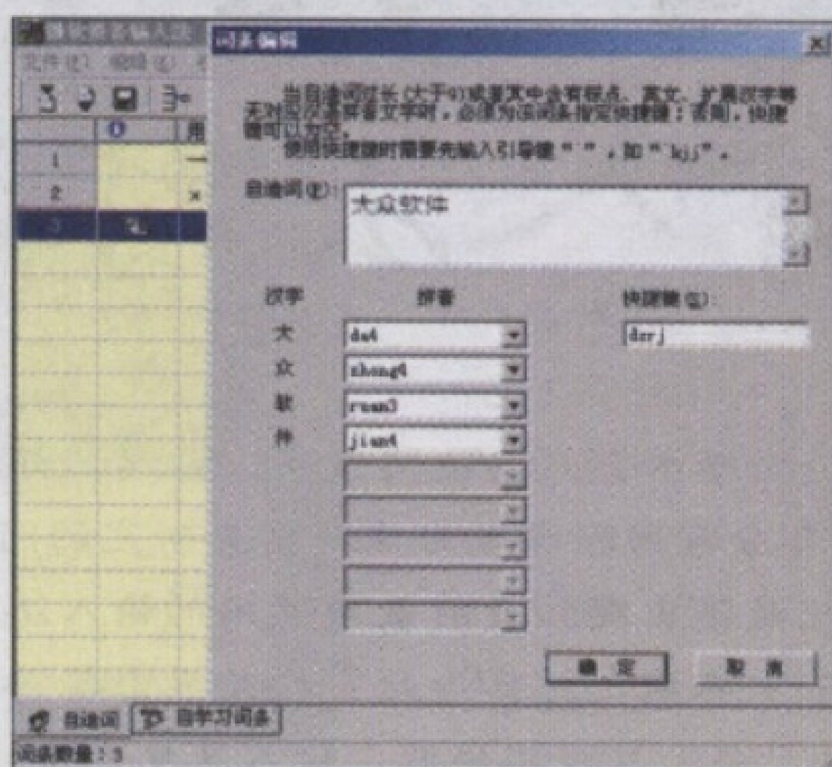


图8

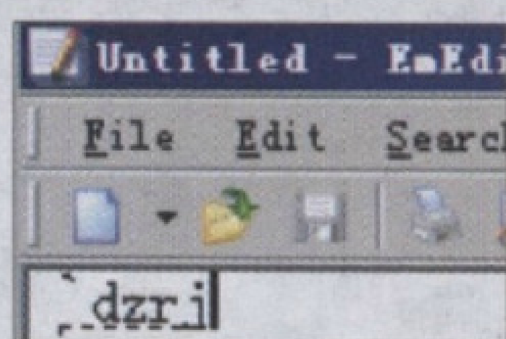


图9

有些时候我们还需要输入其他特殊的符号、标点等，因此微软拼音输入法2003提供了软键盘及内码输入（**图10**），使用起来倒也方便，只是软键盘没有直接关闭的按钮，只能通过输入法的菜单关闭，其实设计一个关闭按钮就完美了，为什么总要留点遗憾呢？

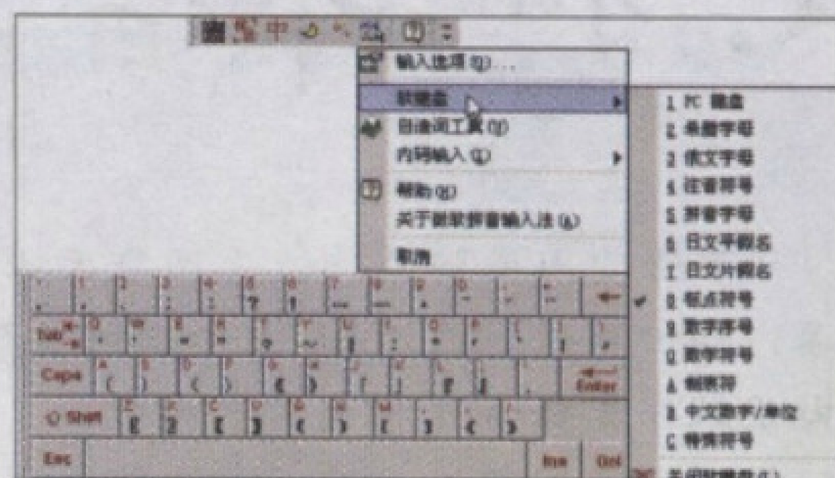


图10

总体来说，微软拼音输入法2003还是一个非常快捷的输入法。附加功能上也非常不错，适合于大众用户使用。

二、紫光华宇拼音输入法V5

即原来的紫光拼音输入法，是在微软拼音输入法2003发布之前笔者一直使用的输入法，许久没有更新后，前段时间终于放出了紫光华宇拼音输入法V5（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/3417.htm），修改了一直以来存在的Bug。

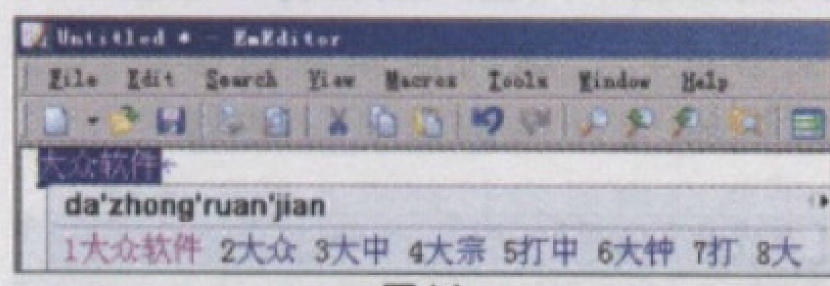


图11

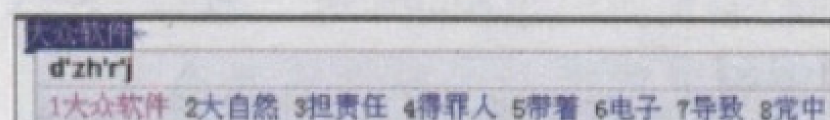


图12

在汉字输入上，紫光华宇拼音输入法与微软拼音输入法2003非常相似，而且在选定词语后不需要再按下空格键输入，更省了一次按键（**图11**）。不要小看这点，因为一般文字输入量大，积少成多可能节省大量时间。同时它也支持声母的简拼输入（**图12**），不过这样重码率就更高了，如果不是特别常用的词语，这样做是得不偿失的。

紫光华宇拼音输入法支持隔音符，如果输入“西安”就必须输入隔音符，不然无论如何无法输入（**下页图13**）。此外，紫光华宇拼音输入法默认开启模糊

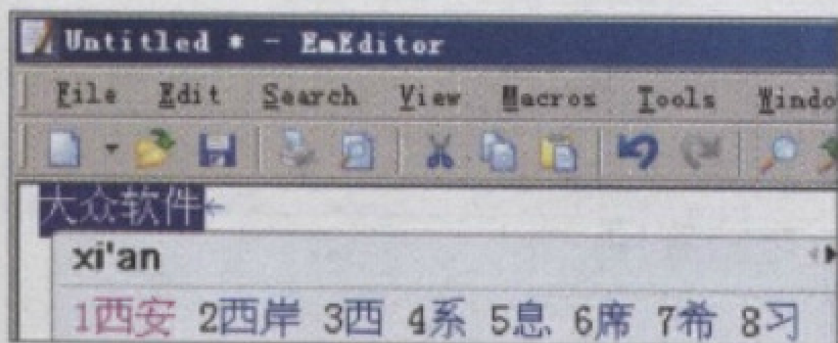
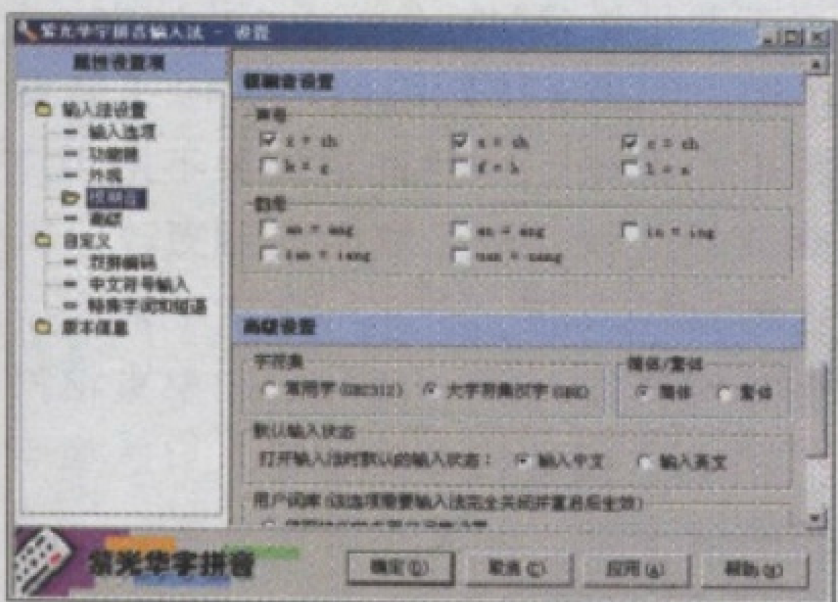


图13

音选项，不需要这个功能的用户可在“设置”→“输入选项”→“模糊音设置”里将所有勾选去掉（**图14**）。


图14

紫光华宇拼音输入法同样也有记忆词语和自造词功能，其自动记忆功能比微软拼音输入法2003更好用。紫光华宇拼音会统计用户输入词语的次数，达到一定临界条件后，这个最常用的词语就会被提高优先级，以后用户输入类似的拼音，该词语就直接显示到第一位，按下空格键就完成输入。也就是说用户使用紫光华宇拼音的时间越长，软件统计的词语越多，用户使用数字键的机会越少，输入速度就有提高了。自造词功能（**图15**）

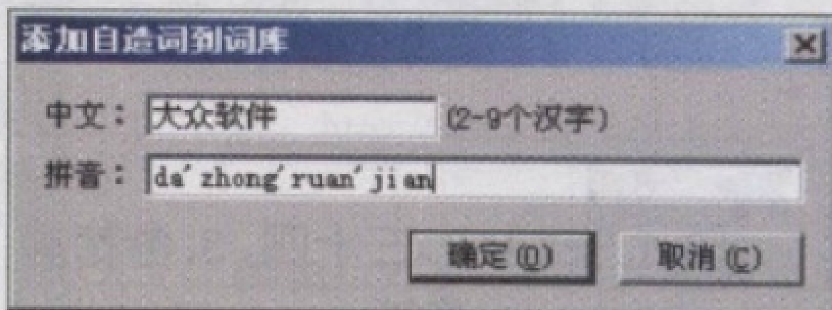


图15

就更胜微软拼音一筹，虽然设置界面简单，但这并不需要特殊符号标记（微软拼音中必须使用“`”），而且当用户输入文字后，软件会自动给出全拼（如果不知道某个字怎么读，倒可采用这样的办法识别读音），用户之后输入这个全拼就能得到词语，和一般的词语没有区别。紫光华宇有专门的词库管理工具，可进行词库备份、合并等操作。

软键盘可通过软件自己的语言栏点击打开，当然更换不同的软键盘仍然需要菜单支持，不过关闭软键盘就比微软输入法简单许多，再次点击软键盘按钮即可。用户可根据自己需要设定一个最常用的软键盘为默认，打开和关闭默认软键盘就只需要点击一下按钮（**图16**），远比菜单来得方便。

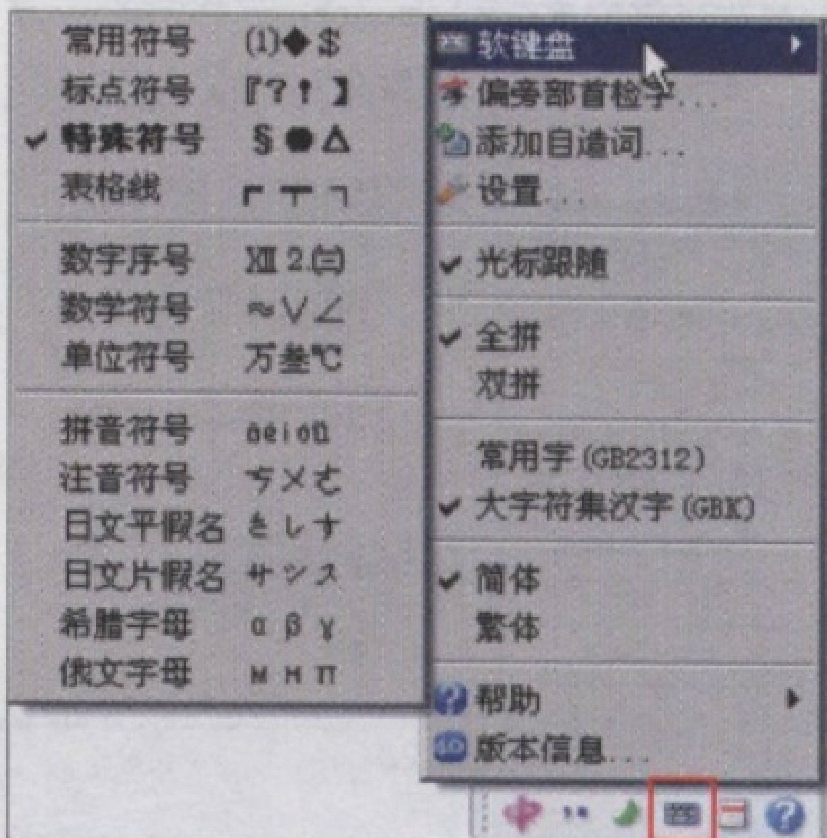


图16

紫光华宇拼音的遗憾在于，自己本身还有个语言栏，前一版本软件的语言栏偶尔会出现Bug而无法控制，全屏游戏时还可能始终前置影响游戏，好在新版本在测试试用时还没有发现类似问题，希望已得到完美解决。

三、智能ABC

智能ABC由于是系统自带输入法，在微软拼音输入法还不好用的上世纪90年代也很有名。由于其较好的支持词语输入、支持省略韵母输入词语和支持长句而不限于词语（当时的全拼输入每次只能输入一个词语或单字）等特点，使用人数不少，但由于一直以来没有更新，“逆水行舟不进则退”，现在很少有人使用了。

智能ABC在输入拼音后按空格键才会逐字显示（**图17**），如果软件给出的备选词语不正确的话，需要使用Backspace键重新选择，而由于汉字重码率高，因此“Backspace”利



图17

用率非常高，为打字带来不便。而且智能ABC没有英文输入模式，要输入英文必须使用Ctrl+空格切换输入法，而不是紫光或微软输入那样只要大写首字母就直接输入英文，或者使用Shift键切换中英输入。

智能ABC支持的词汇量并不多，而且某些单字也不支持，例如“下载”也不能直接输入，“嗯”就无法用拼音“en”打出（**图18**）而只能用“N88”。总体来说，如果智能ABC没有大改进的话，因为其使用起来诸多不便，最终将被淘汰。

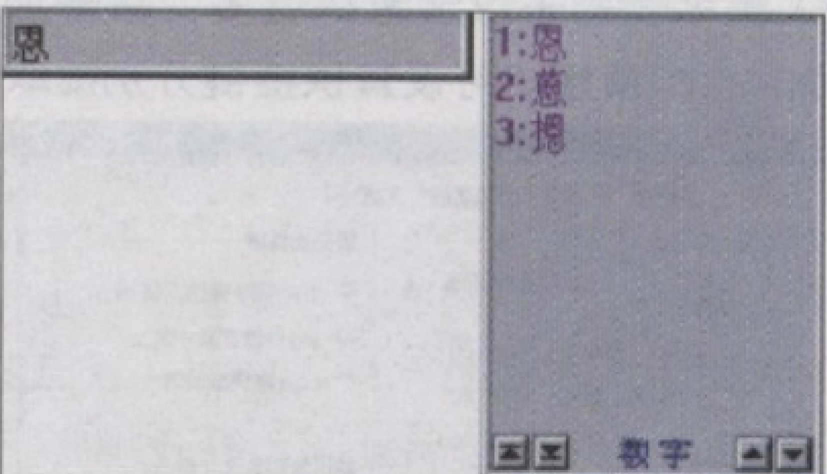


图18

四、其他

1.拼音之星

在文字输入方法上，拼音之星（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/12546.htm）更加接近紫光华宇输入法，不过界面上要好一些，浅色界面加上分开的拼音可稍微节省眼力（**下页图19**）。支持模糊音并有相关选项。最

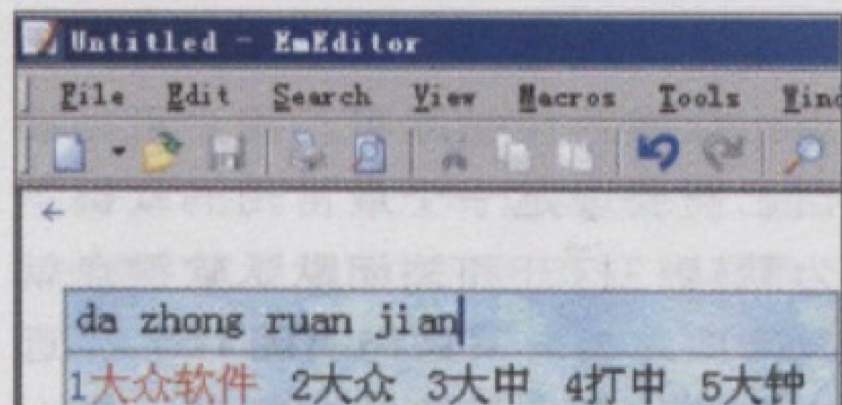


图19

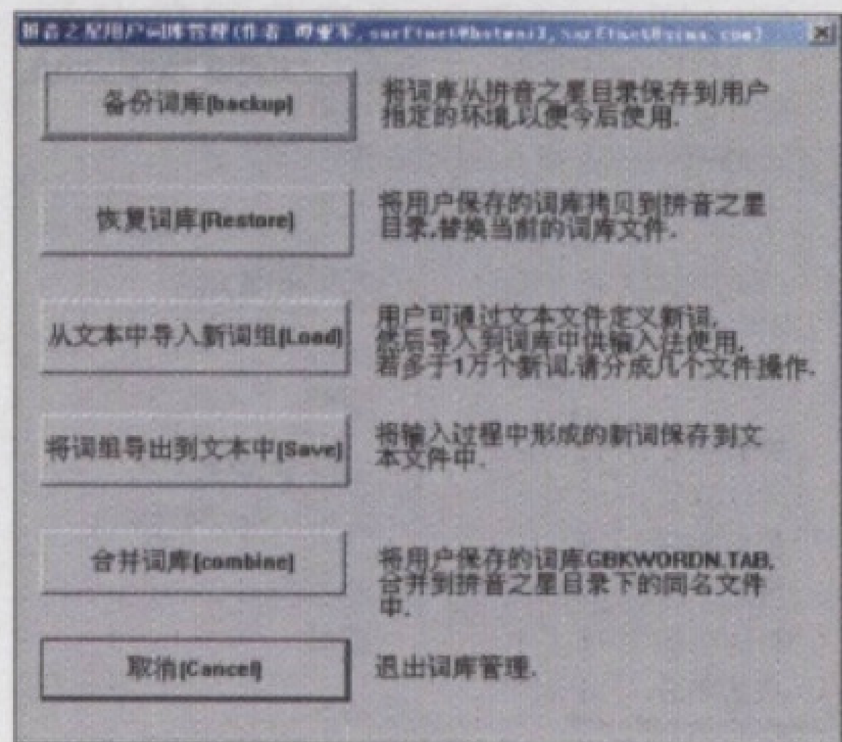


图20

强大的是支持自定义词库（图20），这个词库只需要一个文本按照相关格式就可由用户自行添加，还有自定义标点输入，更改Shift+数字键对应的标点。其他方面包括词语记忆，拼音之星与紫光华宇输入法几乎没有区别。

2.拼音加加

拼音加加（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/28666.htm）也是非常著名的中文输入法，软件本身的语言栏固定在窗口的右上角（图21）。输入方法与拼音之星几乎一个模样，但由于出现较早，因此使用的人颇多。鉴于汉字重码过多，拼音加加中前3项重码可设置快捷键分别提取

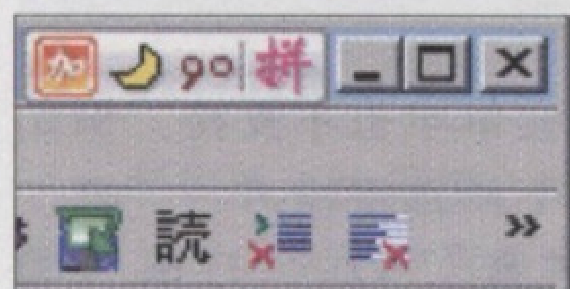


图21

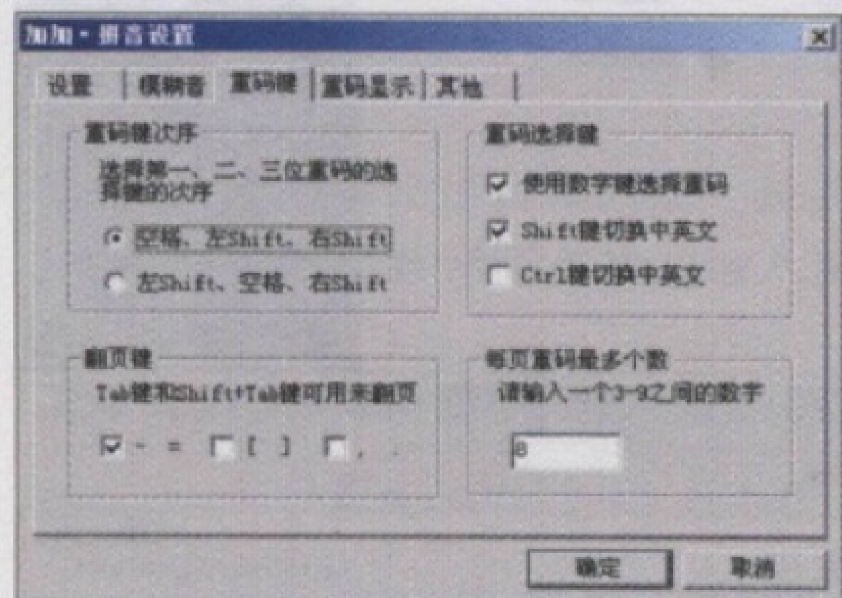


图22

（图22），虽然要记住并在输入时使用这3个快捷键未必比使用数字键来得快，但功能放在那里，聊胜于无吧。

拼音加加最大的特点是键盘中的数字键能直接输入为汉字中的数字（图23），倒也挺方便的，而要输入阿拉伯数字只能使用小键盘数字键。

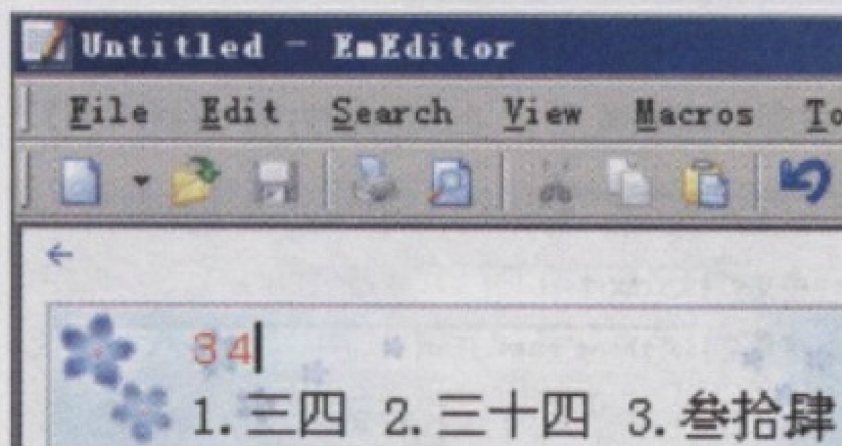


图23

3.智能狂拼III适中版

智能狂拼（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/1008.htm）最大的特点是本身还附带了五笔输入，对于想要学习五笔输入的用户可以说是一举两得。智能狂拼还加入了语境的概念，可由用户设定不同语境下的使用习惯和自造词，也算是一个个性用法吧。此外智能狂拼在个性设定上提供了非常丰富的选项，在详细设定之后，确实有疯狂输入的感受（图24）。不过智能狂拼在词语识

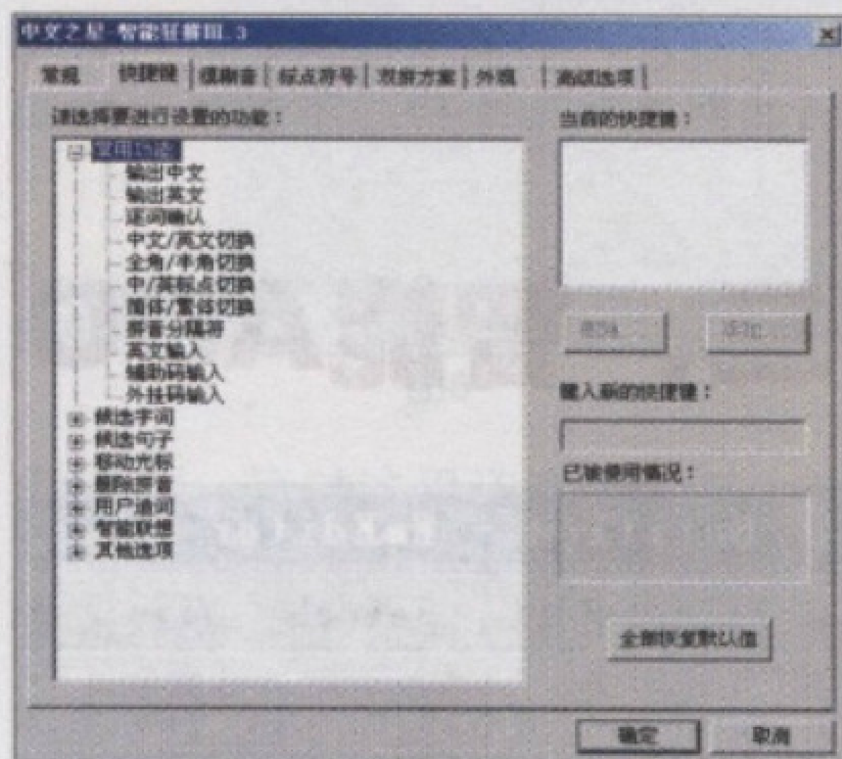


图24

别上还有所欠缺，例如“ye'suan”在其他输入法中可直接输入“也算”，但在智能狂拼下无法输入。

4.万能拼音0.81

联想输入在以前可是一个很热门的话题，联想输入就是说输入一个字或词后，输入法可根据这个字的常用词自动给出备选字词。不过，目前具有真正联想输入功能的拼音输入法估计只有万能拼音了。在万能拼音中输入“应用”，后面便直接给出了以“应用”打头的各种词语（图25），虽然这种联想给出的词语未必是用户需要的，若一旦是，用户就不需要输入拼音，点击数字键就可以了。

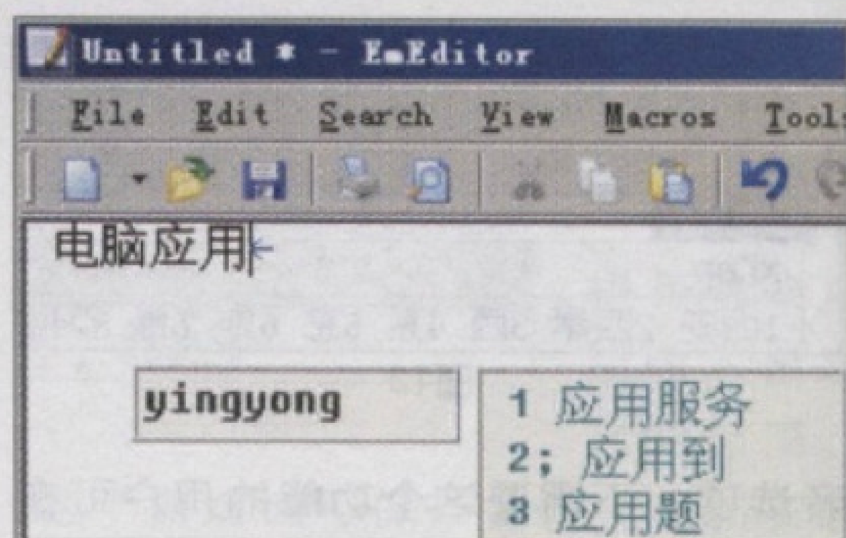


图25

不过就一般输入来说，万能拼音（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/49287.htm）类似于智能ABC，自动识别的词语如果不是用户需要的，就只能依靠回退键更改，某些时候还只能一个字一个字地输入，例如想要输入“一试”，如果直接打“yi'shi”的话根本无法输入（选单中没有这个词，而又不提供单字），只好分开先输入“一”，然后输入“试”，非常不便（图26）。而且

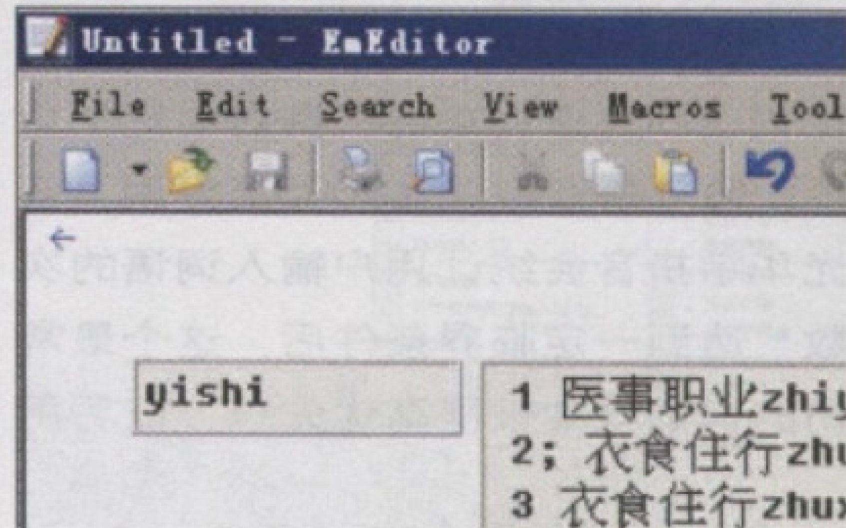


图26

它没有自动记忆功能，也就算不得“万能”吧。总体来说，万能拼音用来输入并不太方便，不过用户想要体验联想输入的乐趣还是不错的。

最后不得不说明的是，以上4种输入发在切换进入时，偶尔都会发现仍旧输入英文的情况，可能是由于其与系统结合不够紧密造成的。解决的办法是重新切换为英文输入再切换拼音输入法。

五、总结

虽然有很多种拼音输入法，但实际上用起来比较方便的几种都是一个模子出来的，微软拼音输入法2003、紫光华宇拼音输入法V5、拼音之星和拼音加加在输入操作上都是大同小异，区别只是在词库定义及软键盘等附加功能上。笔者推荐使用设置较为齐全的紫光华宇拼音输入法V5，拼音加加虽然输入法非常不错，不过由于自带了“上网导航”之类的信息，不得不给其降分。

工具快报

写这期稿子的时候，世界杯足球赛8进4比赛刚刚结束，笔者一向不喜欢的“嚣张”的巴西队被法国队淘汰。这个结果虽然很多喜爱巴西队的球迷一时不能接受，但是在强调整体的法国队面前，个人能力极强的巴西队输球还是理所当然的。足球是一项集体运动，就算你单兵作战能力再强，不注重和队友的协作配合，还是无法左右比赛的结果。

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

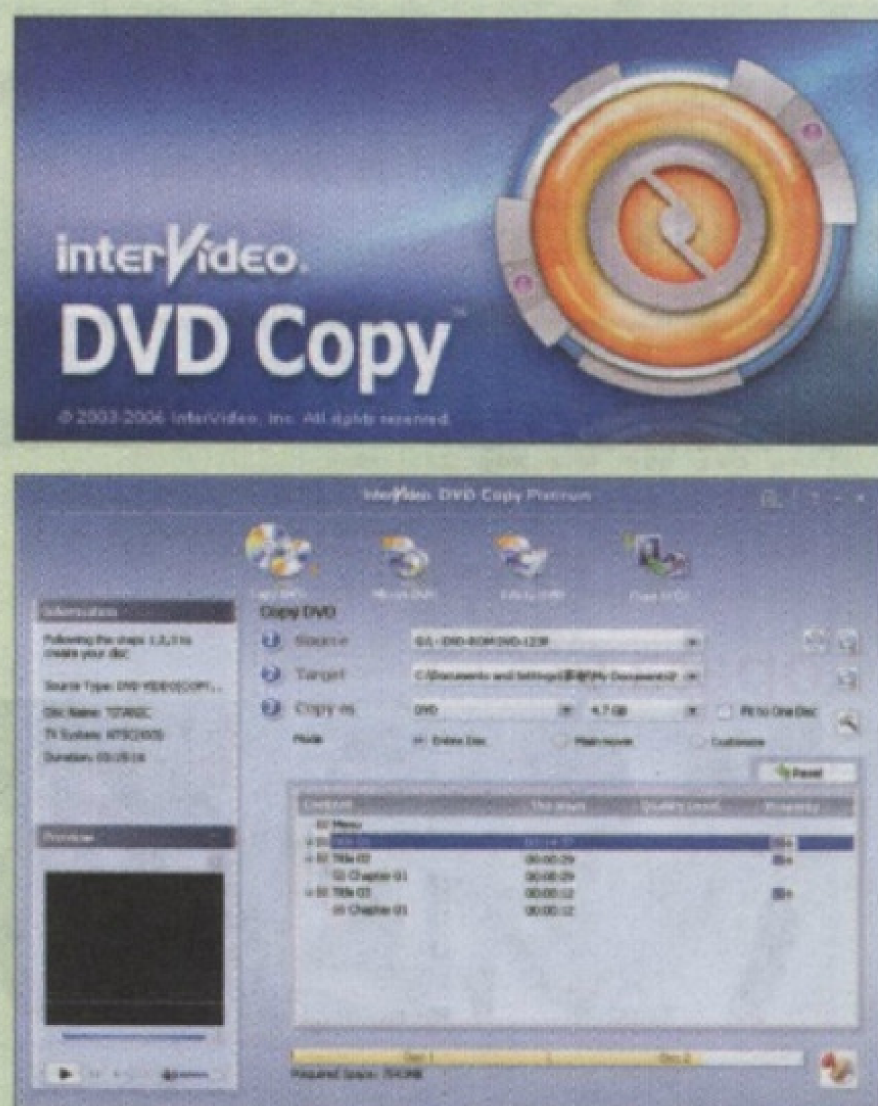


DVD刻录好帮手——InterVideo DVD Copy 5.0

□**类型**：光盘复制/视频转换　□**版本**：5.0
□**大小**：53.1MB　□**性质**：共享（14天试用期）
□**平台**：Win2000/XP
□**主页**：http://www.intervideo.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200615/IVIDVDCopy5.exe

随着DVD刻录设备逐渐平民化，很多用户在攒机时都将DVD刻录机作为PC的标配部件。InterVideo DVD Copy是一款非常优秀的光盘复制/视频转换工具，利用其特有的“三步”简单操作处理，可获得加密CD、DVD、视频、音乐、照片和数据文件的高质量拷贝，还能高效地对各种视频文件进行格式转换。

最新推出的InterVideo DVD Copy 5.0新增加了对PSP和iPod设备的支持，可将DVD光盘中的视频直接复制到这些设备中，支持将视频文件转换为高质量、身材小的H.264 MPEG-4/AVC格式；新增对SONY HDV（高清晰）摄像机设备的支持，可将HD视频文件转换为WMV-HD格式，通过可定制的配置文件实现灵活的比特率设置；新增智能的CopyLater功能，可安排软件在你工作或休息时批量转换视频文件，确保高质量的视频输出。

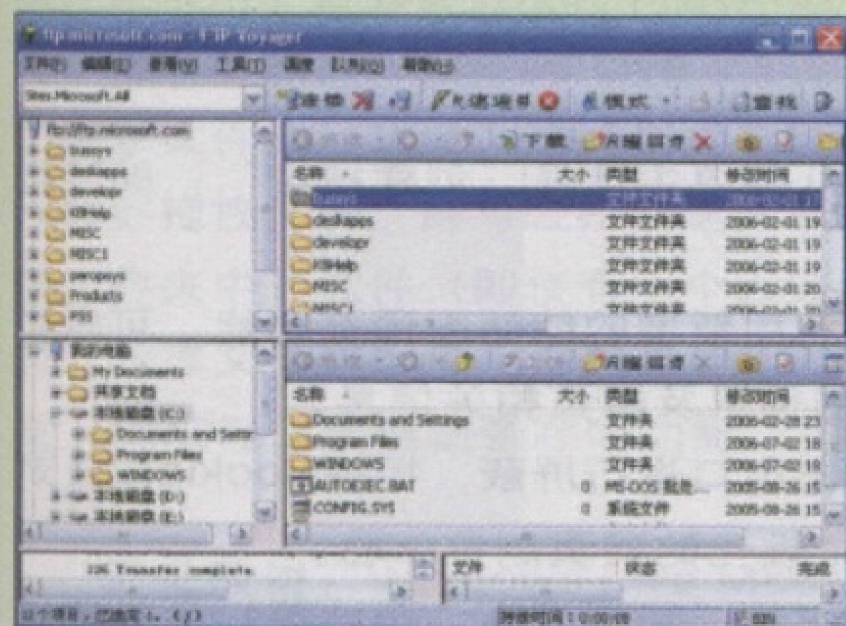


要保护刻录机，当然还是复制到硬盘上播放好

FTP强力助手——FTP Voyager 13.0



□**类型**：FTP客户端　□**版本**：13.0
□**大小**：2.81MB　□**性质**：共享（30天试用期）
□**平台**：Win9X/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.ftpvoyager.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200615/fvsetup.exe


FTP下载目前还流行于教育网

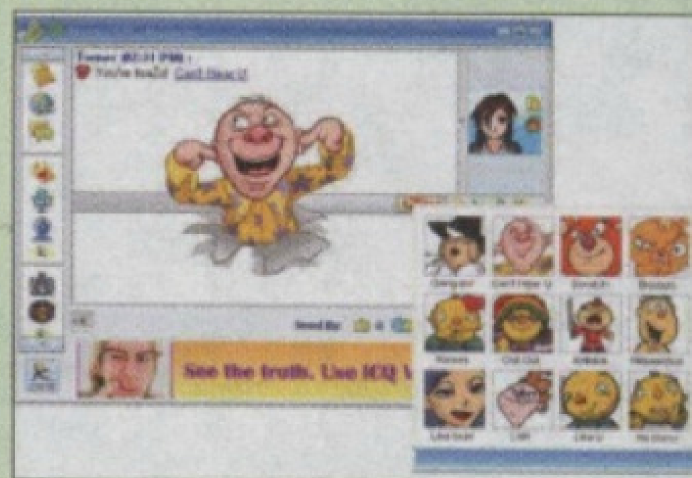
FTP Voyager是一款功能强大的FTP客户端工具，软件界面与Windows资源管理器相似，即使是新手都可快速上手。软件支持方便直观的拖拽操作，只需简单的点击就可更新站点、在FTP服务器之间直接传输文件、断点续传，以及执行其他FTP任务时可进行文件搜索。FTP Voyager所提供的FTP站点管理功能提供了多个现在流行的FTP站点，你也可方便地进行添加和管理；支持从其他FTP客户端工具中导入FTP地址。FTP Voyager还可定义所有的任务，包括上传、下载、同步更新和删除文件或文件夹。另外，如果配合Server-U软件使用，还可提供极其强大的扩展性能。新版本13.0增加了自动更新功能，增加了缩略图预览功能，支持扩展插件，对各种功能组件进行了改进和增强，增加了对包括简体中文在内的多语言支持。

新瓶装老酒——ICQ 5.1

□类型：即时通讯　□版本：5.1
□大小：5.77MB　□性质：免费
□平台：Win98 SE/Me/2000/XP
□主页：http://www.icq.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200615/icq5_1_setup.exe



ICQ作为即时通讯软件的始祖，目前仍然拥有广大的用户群体，虽然很多国内新生代网民都对它不屑一顾，但相信上网历史稍久点的老网虫还是对它有颇深感情的。在这个互联网已成为人们生活一部分的时代，与外界的沟通是非常重要的，有时跟外国网友联系，你还得用ICQ，毕竟你不能指望老外对中国大红大紫的QQ产生感情。近日，ICQ推出了全新的5.1版本，其中加入了不少新特性，功能更加丰富。


IM的鼻祖

ICQ 5.1新增“tZers”功能，该功能类似于Windows Live Mesenger的“传情动漫”，可给好友发送有趣的简短Flash动画，增添聊天的乐趣；新增“Boyz”和“Girlz”两个漂亮的时尚青年男女Skin提供下载；用户的头像和昵称会显示在软件联系人列表最上面（效仿Windows Live Messenger和QQ）；当联系人上线时，会出现带有用户名称和头像的提醒；可快速发送SMS短信到ICQ和非ICQ联系人（现在叫SMS联系人）；利用最新的VoIP技术（GIPS），改善了语音聊天的声音质量；新增了一些新颖的表情图标；新增选择登录状态的选项；改进了用户界面和注册步骤。



相对以前的简单功能，新版有很大提高

你的网络，你的选择——Opera 9.0

□类型：网络浏览器　□版本：9.0
□大小：6.13MB　□性质：免费
□平台：Windows
□主页：http://www.opera.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200615/Opera9.exe



Opera是一款小巧强悍的网络浏览器，凭借其速度快、节省系统资源、定制能力强、安全性高以及体积小等特点，是目前最受欢迎的浏览器之一。面对着新锐Firefox的异军突起和微软IE的“重出江湖”（7.0 Beta公开测试），经过8个多月的漫长开发和N个预览版本的严谨测试，Opera终于推出了9.0正式版本。Opera 9.0不仅改善了用户浏览网页的效率和安全性，而且提高了用户对所浏览的内容进行控制的能力，另外提供了更多的标准支持，功能更加强大。下面我们就来看看Opera 9.0的主要变化。

集成BT下载： Opera 9.0集成了目前已逐渐成为主流的BT下载功能，无需安装单独的BT下载工具，单击BT种子文件链接即可开始下载。

内容阻止程序： 利用该功能可使网页更加美观，右键单击网页，选择“阻止内容”，然后按住“Shift”单击选定的图片即可进行屏蔽操作，非常方便。

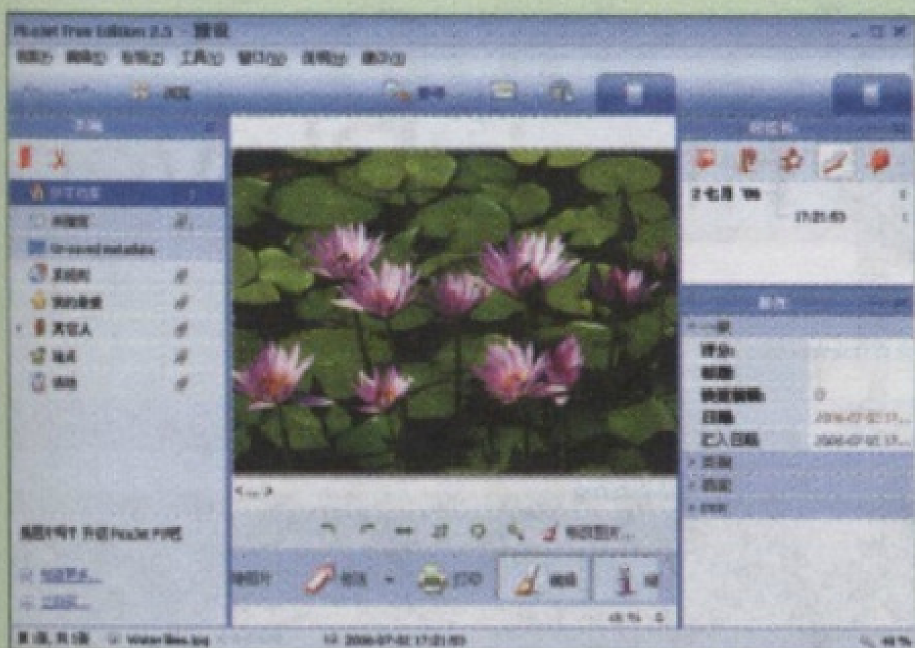
添加搜索引擎： 在Opera 9.0里，只需右键单击网站的搜索空白栏处，然后从菜单中选择“创建搜索”，即可轻松添加搜索引擎。

缩略图预览： 在Opera 9.0中，可通过“新建标签”功能打开多个网页，而利用新增的缩略图预览功能，可轻松地寻找所需网页；只需将鼠标悬停在标签栏上，即可方便地查看该网页的缩略图预览及网页相关信息。

站点首选项： 只需右键单击网页并选择“编辑站点首选项”，即可选择对弹出窗口进行屏蔽、拒绝Cookie以及对网页的内容、显示脚本和网络等具体显示选项进行详细的设置，从而打造自己个性化的网页浏览体验。

控件： 在Opera 9.0中，可为你的桌面带来更多乐趣的Web小应用程序（多媒体、新闻放送、游戏等）。只需选择菜单中的“添加窗口”即可打开Opera控件网页，用户可根据自己需要下载丰富多彩的控件，另外还能对下载的控件进行直观管理。

增强型丰富文本编辑： Opera 9.0中提供强大的高级文本编辑功能，可方便地对网页中的文本进行编辑和处理，利用其中附带的“笔记”程序可快捷地记录网页中的文本内容。


媲美ACDSee的图像管理工具

图像管理利器——PicaJet 2.5

□类型：图像管理	□版本：2.5
□大小：4.3MB	□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP	
□主页：http://www.ftpvoyager.com	
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200615/PicaJetInstall.exe	

PicaJet是一款简单易用的图像管理工具，软件界面漂亮、使用简单，功能全面、强大。PicaJet可在几秒钟之内，自动整理用户硬盘中数以千计的图片，支持从数字相机、光盘或扫描仪等装置导入图片；可方便地查看可检视图片的原始数据（Metadata）；提供了强大的搜索功能，用户可根据图片的各种信息来快速寻找所需图片；软件还具备简单使用的编辑功能，可对图像进行旋转、剪裁、亮度、荧光和自动修正等操作处理，还能对图像进行批量重命名操作；PicaJet还提供了实用的打印功能和共享功能。2.5版本增加了"未保存元数据"分类，数据库描述区域可从IPTC标题区域获得评估，增加了对Adobe DNG剪裁参数的导入支持，修正了上一版本的一些Bug。

附：简体中文语言包下载地址为http://www.picajet.com/langs/chinese.ini

Live聊天体验——Windows Live Messenger

□类型：即时通讯	□版本：8.0
□大小：14.6MB	□性质：免费
□平台：WinXP	
□主页：http://www.microsoft.com	
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200615/Install_Messenger.exe	




新版本已归入Windows Live的大家庭


界面更漂亮，但实用功能并不多

2005年11月，微软正式公布了下一个5年的发展方向，即主推"Windows Live"战略。Windows Live是一种Web服务平台，由微软的服务器通过互联网向用户的电脑等终端提供各种应用服务，包括个人网站设置、电子邮件、VoIP、即时消息、检索等与互联网有关的多种应用服务，其设计目的就是为了将这些用户所需信息无缝结合起来，实现更加完美的联机体验。近日，Windows Live Messenger正式发布，它就是新一代的MSN Messenger。除了延续Messenger原来的全部功能外，它还提供了几种全新交流方式，可实现与朋友的即时共享和交流，功能更加完善和强大。

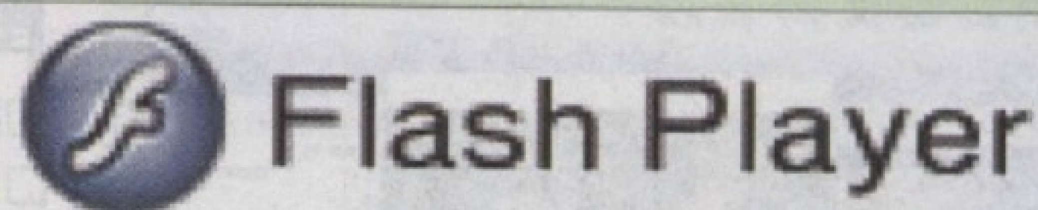
全新界面：Windows Live Messenger集成了新的Windows Live登录助手，这使得同一台电脑上的多个账户登录变得更加便捷，登录助手会保存你的个人信息而且会保存每个账号的窗口界面颜色，采用新的登录界面，登录速度更快。Windows Live Messenger提供了丰富多彩的界面配色方案，用户可随时进行更改；主界面和聊天对话框都可隐藏菜单栏，用户可根据个人喜好进行选择；另外，软件还采用了更加吸引人的小图标和新的默认背景图片，改善了用户的视觉体验。

新增功能：Windows Live Messenger对程序进行了全面的改善和提高，速度比MSN Messenger 7.5更快。新增"共享文件夹"功能，这是用户与Messenger联系人共享个人照片、文档和文件的最新和最简单的途径，只需向联系人名称拖拽文件，即可轻松创建共享文件夹，这将在用户和联系人的计算机上创建一个此文件的副本，用户可随时访问文件夹中的文件（即使有一个人处于脱机状态）；在共享文件发生更改时，共享文件图标也将会闪烁，提示文件更新；共享文件夹很像用户熟悉的PC文件夹，易于使用，就像在Windows中一样，可拖放、使用不同文件的视图、复制、粘贴等。新增语音呼叫功能，可实现PC到PC的高质量免费语音通话功能，这一功能跟QQ的"语音通话"极为相似。

其他改进：Windows Live Messenger提供了功能强大的双向通讯簿，利用Windows Live Contacts，联系人更新信息后，用户的Messenger通讯簿也会立即更新该信息；右键单击有小移动电话图像的联系人，即可向朋友的移动设备发送文本信息；另外在与联系人对话时，连续的消息将不再间隔显示出来，而过去总是需要繁琐地显示"xxx说"；提供新的声音管理方案，用户可设置个性化的Windows Live Messenger事件声音；视频通话更好，可实现实时、全屏的视频画面（支持640×480）；另外，随着即时通信网络不断的发展和完善，很快用户就可与使用Yahoo! Messenger的朋友交谈，届时只要这些朋友联机，就可看到他们并通过Windows Live Messenger与他们聊天。

“闪”得精彩
——Adobe Flash Player 9.0

□类型：Flash播放工具　□版本：9.0
□大小：2.63MB　□性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP/2003
□主页：http://www.adobe.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200615/flashplayer9.rar





Flash Player可以说是装机必备

Flash随着互联网的发展也逐渐成为一种文化，很多网站上的广告都是采用Flash的方式，此外还有Flash动画、MTV甚至电影，而“闪客”也成为万千网民崇拜的偶像。Flash Player是一款高性能、轻量型且极具表现力的Flash播放器。在Macromedia公司被Adobe收购之际，其主打的Flash播放器Macromedia Flash Player刚刚推出8.0版本，Adobe公司不好对其进行改名，而近日终于如愿——全新的Adobe Flash Player 9.0正式发布，原有的“Macromedia”名称已完全消失，被“Adobe”取而代之。

Adobe Flash Player 9.0是在Macromedia Flash Player 8基础上的改进版本，主要针对创建更可靠的编程模型、遵循标准和提供前更强大的性能这3方面进行开发。新版本支持ActionScript 3.0，这是一项对运行时脚本语言的重大更新，它保持了人们熟悉的语法，并提供引人注目的新增语言功能，其速度性能可提高10倍，而且应用程序的启动时间更短，占用的内存更小；新增Flash Player API，例如用于显示列表的API，支持对内容和应用程序进行更富创意的控制；另外修正了8.0版本的一些Bug。

注：这里提供下载的是Adobe Flash Player 9.0的官方独立运行版本，运行一次后就会自动与SWF格式的Flash文件关联，双击文件即可调用该播放器进行播放和简单的控制操作。

软件升级快报

Alcohol 120% 1.9.5.4212：功能强悍的虚拟光驱工具。新版本增加了对DVD媒体的A.S.S功能支持；新增对更多设备的支持；更新了多语言支持功能；更新了DPM提取引擎，可更好地检测双层DVD光盘；另外修正了一些Bug。下载地址：http://trial.alcohol-soft.com/en。

Google Desktop 4.0：Google出品的优秀桌面搜索应用程序。新版本增加了Google小工具功能，这些交互式微型应用程序包括游戏、搜索工具到媒体播放器等内容，可为任意形状和尺寸；另外对Google的其他工具进行了更为完整的集成。下载地址：http://www.desktop.google.com。

EmEditor 6.0正式版：小巧精悍的编辑工具。新版本增加定制栏；对标签功能进行了增强；新增快速启动功能，通过从托盘图标启动可显著加快EmEditor启动速度；增加了对除JavaScript和VBScript之外的其他活动脚本预览的支持；改变了当前文件夹管理算法，解决了以前使用过的文件夹不能被删除的问题；新增一些命令行选项。下载地址：http://www.emeditor.com/download.htm。

Nero 7.2：光盘刻录软件王者。新版本对各功能组件进行了改进，提高了程序的稳定性和安全性；修正了在试用到期时Nero Burning ROM和Nero Express崩溃的Bug；修正了在“标准”设置下将声音文件编码为MP3时的刺耳声音问题……下载地址：http://www.nero.com/nero7/chs/Nero_7_Multi_Installer_1.php。

HyperSnap 6.10：著名截图工具。新版本增加了2个新的文本捕捉功能；增加了新的文本捕捉模式；对其他功能进行了改进和增强；另外修正了一些Bug。下载地址：http://www.hyperionics.com/downloads/HS6Setup.exe。

Microsoft Office Outlook 2003

拥有自己的信息管理中心

Outlook 2003的个人信息管理功能

■晶合实验室 寒

Outlook作为Office的重要组件，最早只是作为邮件客户端存在。不过，现在邮件功能暂时不会有更大的突破，Outlook逐渐开始向综合功能的个人信息中心转换，其中日程管理就是重要的部分。

目前，很多用户将Outlook仍然只作为邮件客户端来使用，很少应用其他功能。虽然有很多专用的日程管理软件，但既然常见的Office拥有这项功能，且Outlook还拥有强大的电子邮件功能，成为真正的个人信息管理中心，就没必要舍近求远了。用好了Outlook，就相当于拥有一个贴身小秘书。

一、一切按计划行事——日历功能

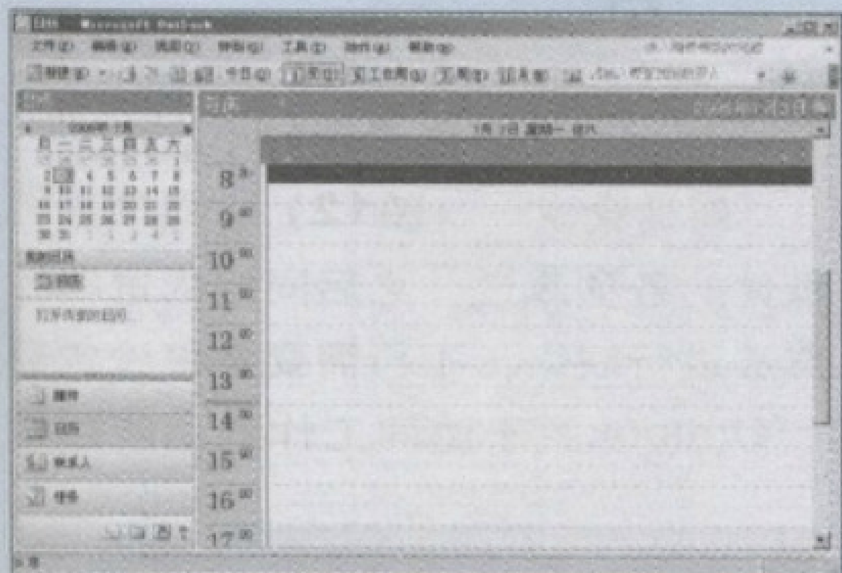


图1

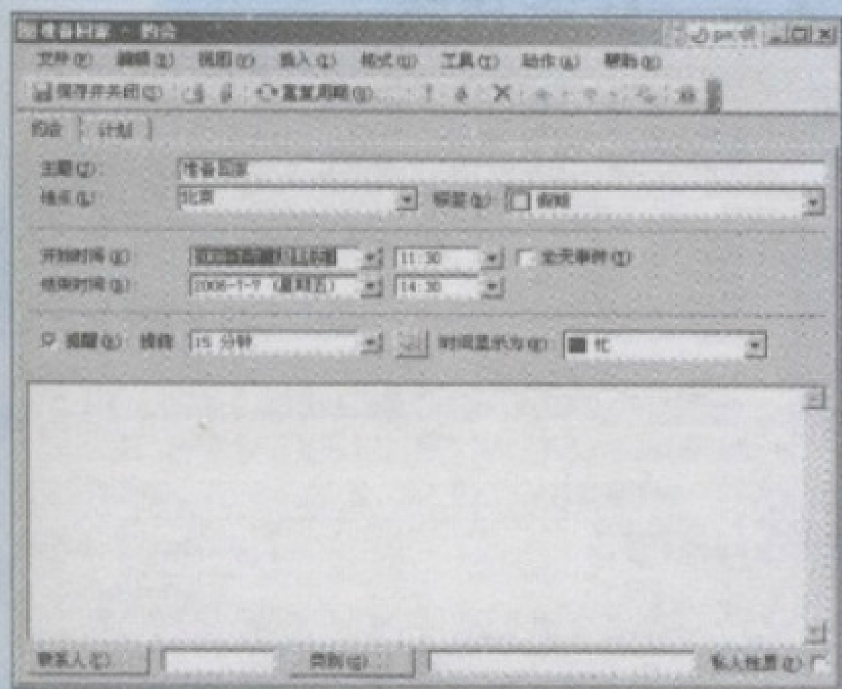


图2

日程管理当然需要有日历的支持，Outlook中的日历更是主要作为记事、计划及提醒功能存在的。点开Outlook的日历项，首先显示的是本日的计划条目（**图1**），以小时为单位。双击对应的行即可弹出约会设置对话框（**图2**），用户就像写日记一样可分别填写事件主题、地点及开始结束时间，并在下方的文本框里填写详细内容，还可设置标签用来为事件分类。如果新建的事件时间与已有的安排相邻或重叠，Outlook会直接提醒用户（**图3**），以免安排失当顾不过来。

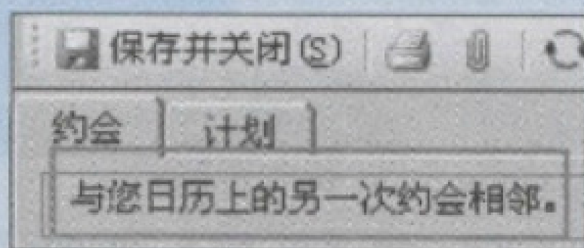


图3

如果要制作一周或一月的日程安排，可分别点击工具栏的“周”视图及“月”视图进行相关设置（**图4**）。当然，制作其他时间的日程安排也可点击左上的日历到对应日期，然后在“天”视图中填写计划，不过这样做切换界面比较频繁，不像其他视图那样有更好的大局观，能更好地安排时间避免冲突。所有已有安排的日期都会在日历上用粗体显示（**图5**），方便用户查看。

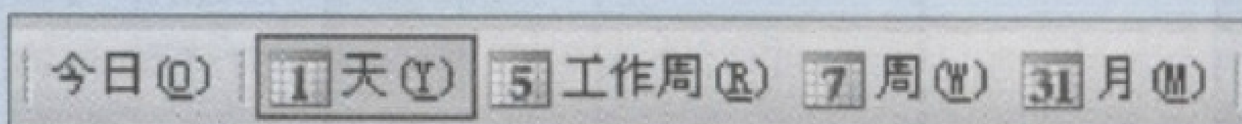


图4

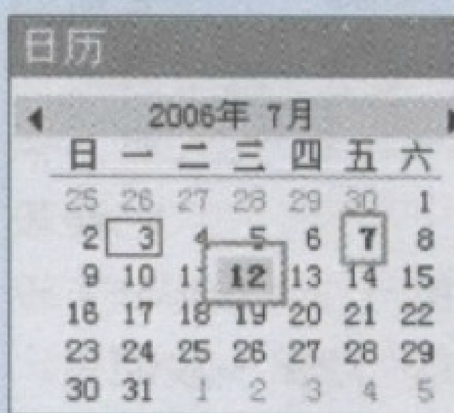


图5

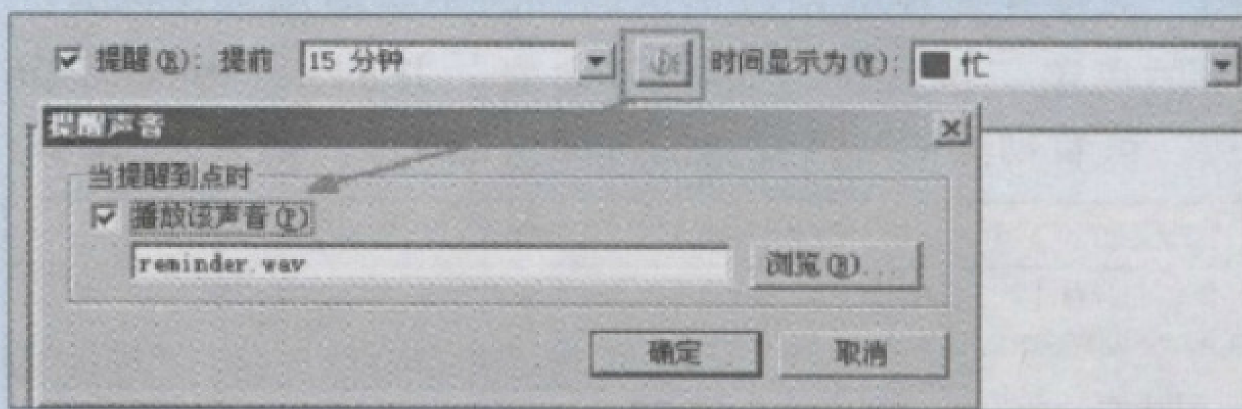


图6

当然，作为日程管理软件，提前提醒功能是非常有必要的，特别是对于繁忙的商务人士或某些健忘的用户。在Outlook中，默认对每件事情都提供声音提醒，且可由用户定制提前多少时间提醒及提醒声音（**图6**）。当然，提醒的前提是Outlook在运行中。对于重复性事件，点击工具栏上的“重复周期”设定好重复的规律（**图7**），就可一劳永逸地享受准时的到点提醒功能。不过，如果是无规律的重复性事件，还得分别设置。

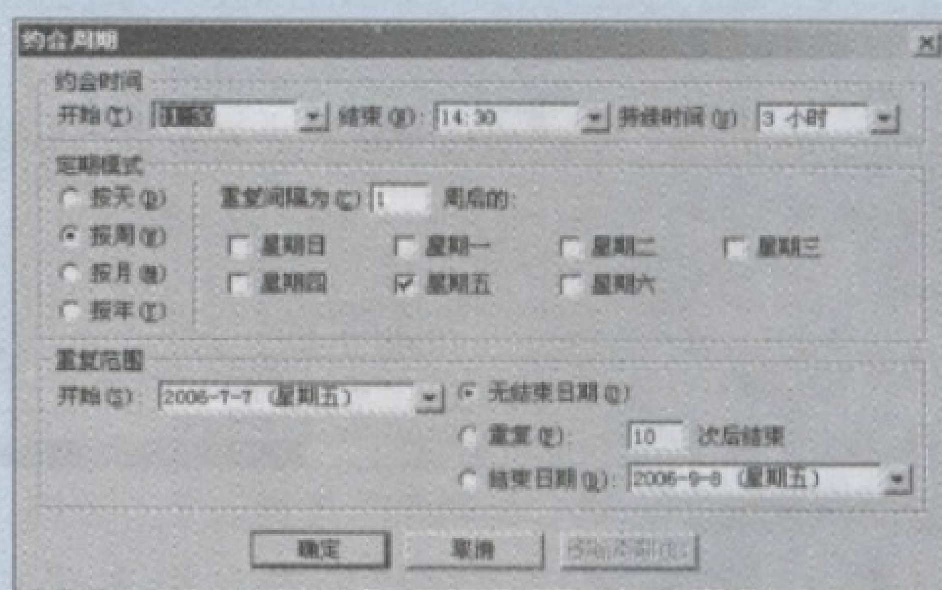


图7

全天事件

Outlook中一般是以半小时为最小时间单位的，默认的提醒为提前15分钟，但有些事情例如出差、出游等比较耗费时间的事，可称为全天事件，因此Outlook专门设定了“全天事件”选项，以天为时间单位进行计划安排，同时默认提前18小时声音提醒以便有充分的时间进行准备。

Outlook的日程管理功能最大的特点是其协同性，一般的日程管理软件都只是管理自己的工作安排，而Outlook中可很方便地将自己的会议等工作安排传达给其他相关人员。点击“约会设置”中的“计划”分页（**图8**），这里可在图示形式下设置事件的持续时间，只需要鼠标左键拖动出一段距离，这段距离对应的时间就是事件持续时间，这种设计摆脱键盘，只用鼠标就可完全操作，也许这也是今后软件的发展方向。点击“添加其他人”为事件设定所有相关人员，以便在需要联系或下达通知时不会遗漏掉任何人。之后点击工具栏的“邀请与会者”并回到“约会”分页，可看到类似邮件发送的界面（**图9**），相关人员的地址已填写在收件人一栏中，最后点击“发送”将整个计划发送给相关人员。对方接到之后日历上也会显示该计划，并得到与发送者相同的安排和提醒设置，而对方的回复也会显示在发送者事件的跟踪记录里便于随时查看（**图10**）。如果计划有修改的部分，点击工具栏上的“发送更新”可将修改部分直接发送到对方Outlook中，以便随时达到同步效果。

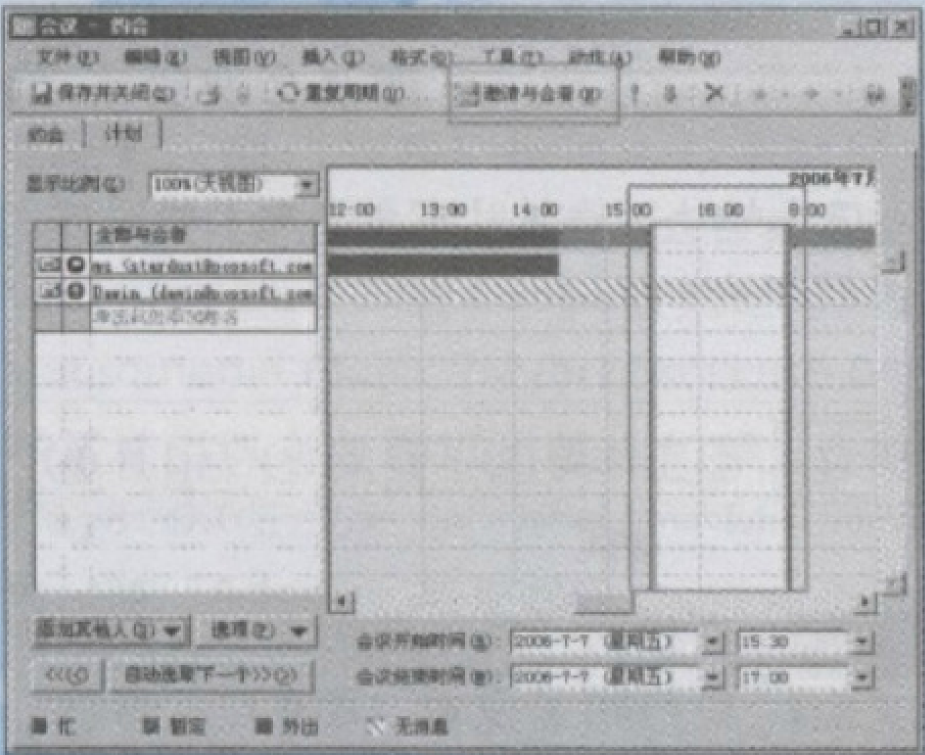


图8

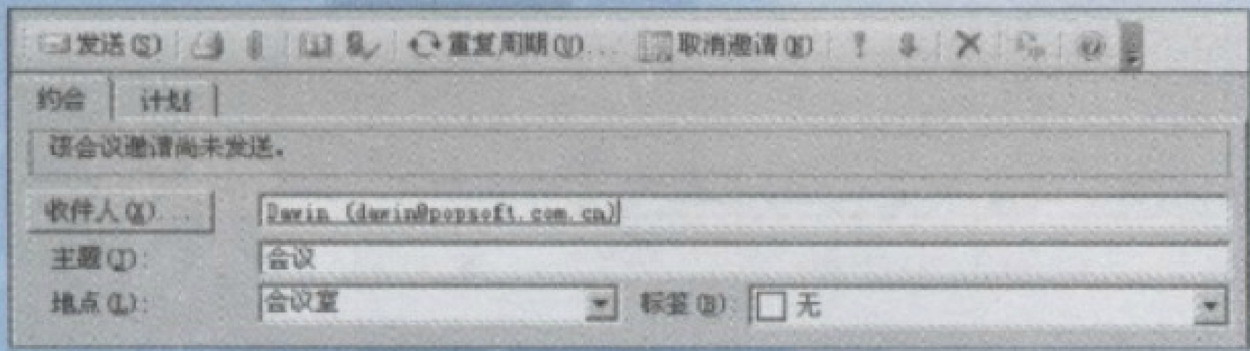


图9

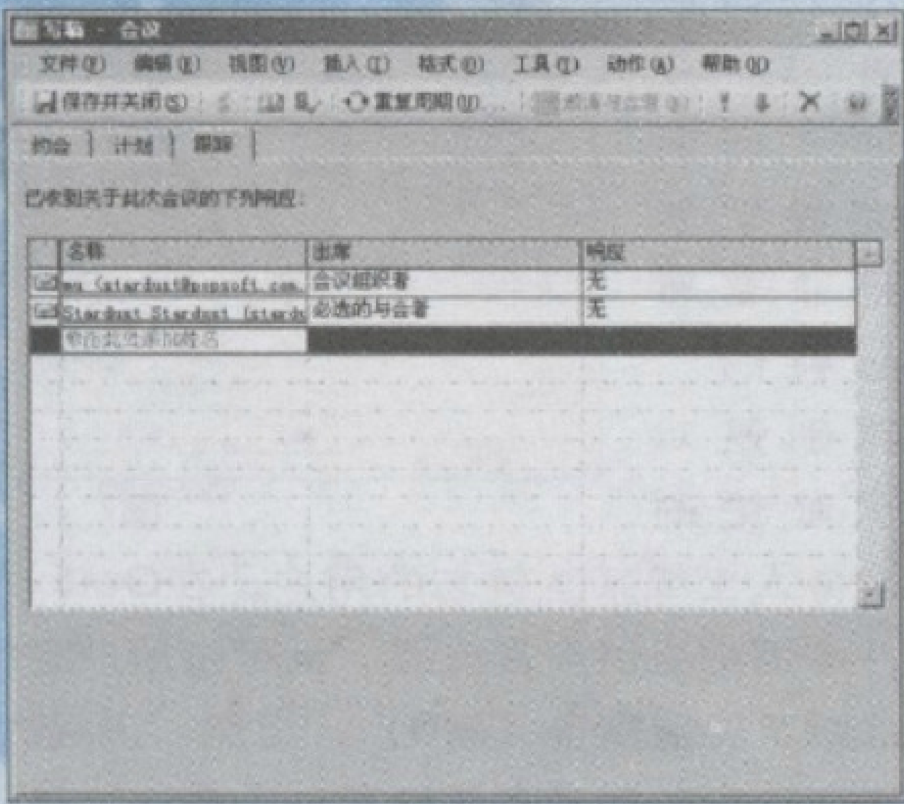


图10

前面所涉及的协同功能只是针对一个事件比较方便地传达通知、协同安排，如果需要经常协同工作，那就需要用到“小组”功能了。点击菜单“动作”→“查看小组日程”（**图11**），新建一个小组日程，首先设定好小组成员，点击“安排会议”→“新建会议”（**图12**），然后按照前面的步骤设定好事件的各项属性。之后同组内进行的活动都可通过这个方法进行联络，不再需要重复设定参与人员了。可以说，Outlook关于协同工作的功能还是很强大的。

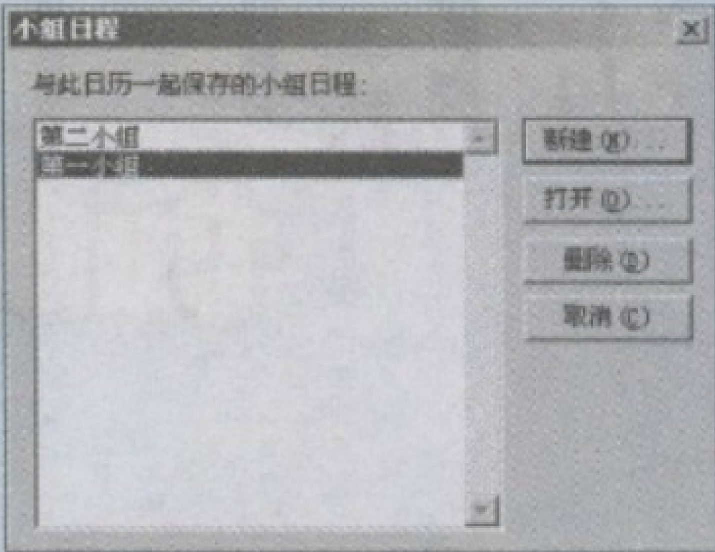


图11

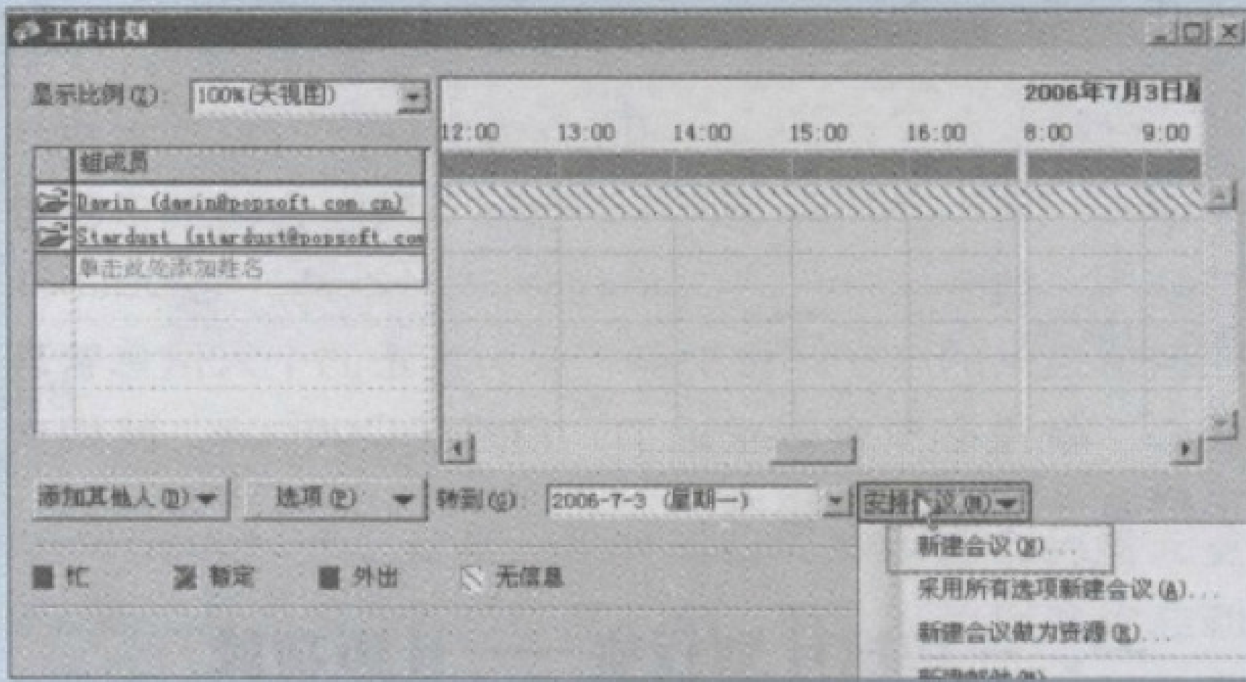


图12

二、按部就班——任务功能

做好了计划，下面就要按照计划执行，这就要用到Outlook的任务功能全程跟踪任务的执行进度。

点开Outlook的“任务”界面（**图13**），这是个没有日期的表格视图。在表格中双击鼠标新建一个任务（**图14**），设定好主题开始和截止日期，完成状态

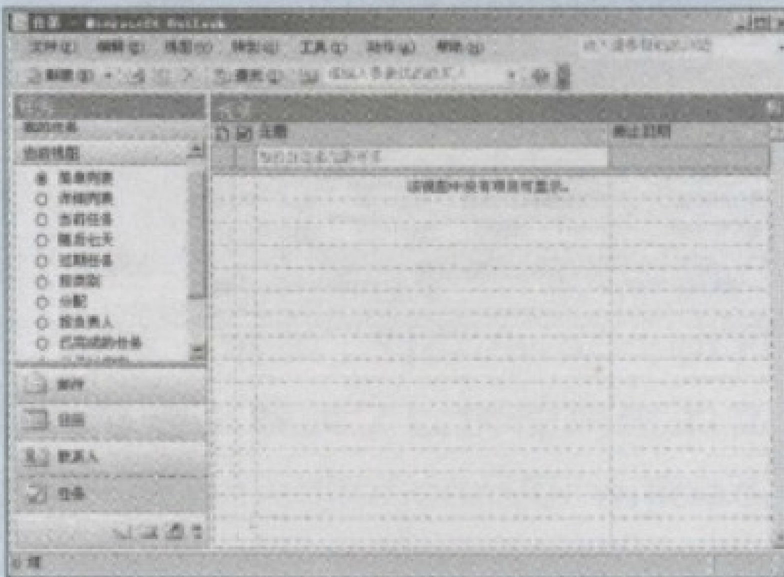


图13

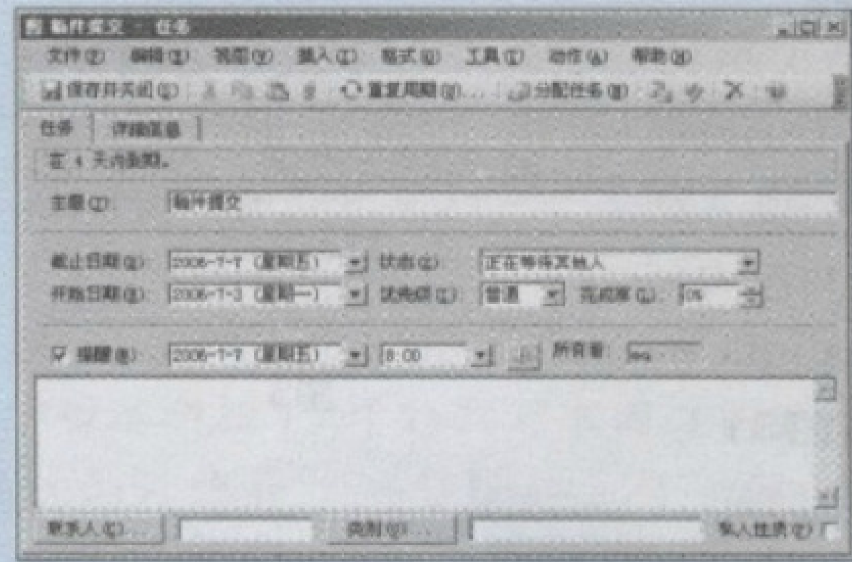


图14

Microsoft Office Outlook 2003

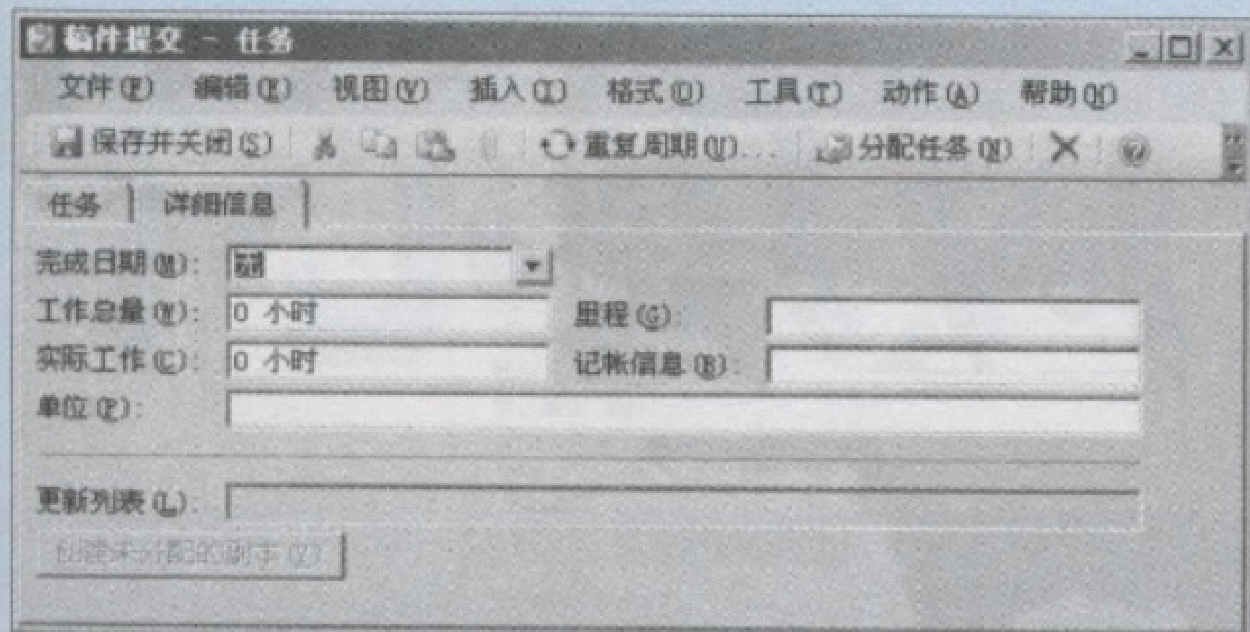


图15

（未开始、进行中等），如果任务是与他人协同完成，可将状态设定为“正在等待其他人”，并估计或询问其他人的完成时间，在提醒中设定这个时间，以便其他人完成后Outlook立即提醒用户接着进行工作。在“详细信息”分页可设置已完成任务的工作量等（**图15**），一般可作为总结，成为任务状态报告的一部分，对完成任务本身帮助不大。

任务界面有多种视图可供用户查找同类任务，例如“已完成的任务”“过期任务”等（**图16**），还有“任务时序”视图宏观查看任务安排。还可自定义视图（**图17**），只是对于一般用户来说，这个自定义项的名词是比较难以理解的，没有必要去自定义视图。

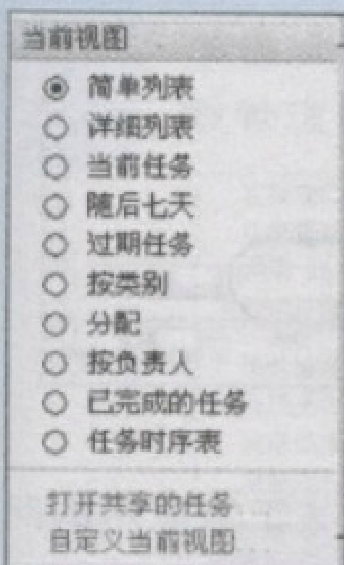


图16

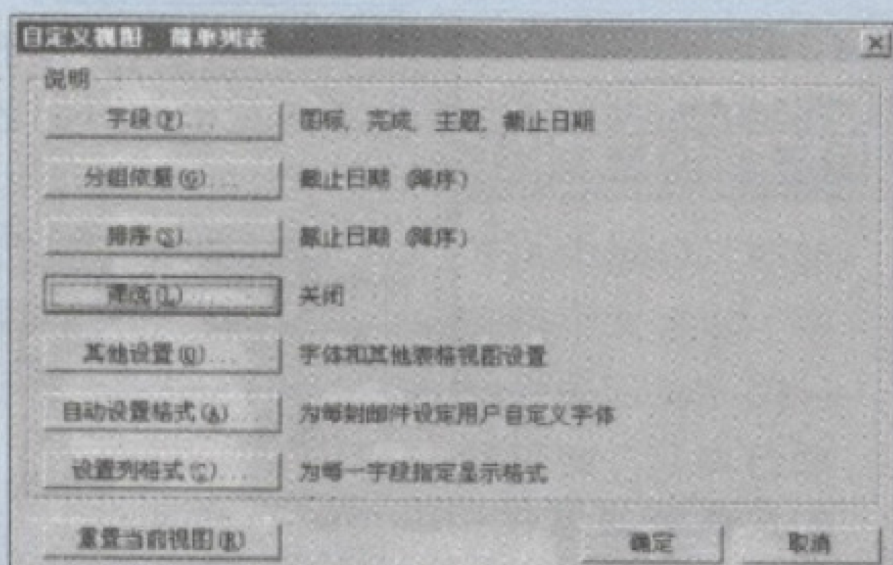


图17

同样，Outlook的任务功能也具有强大的协同能力。在新建任务的窗口中有“分配任务”功能，即通过邮件的方式将这项任务交由他人处理，还可设定任务由他人完成后自动更新进度，并发送状态报告（**图18**）。

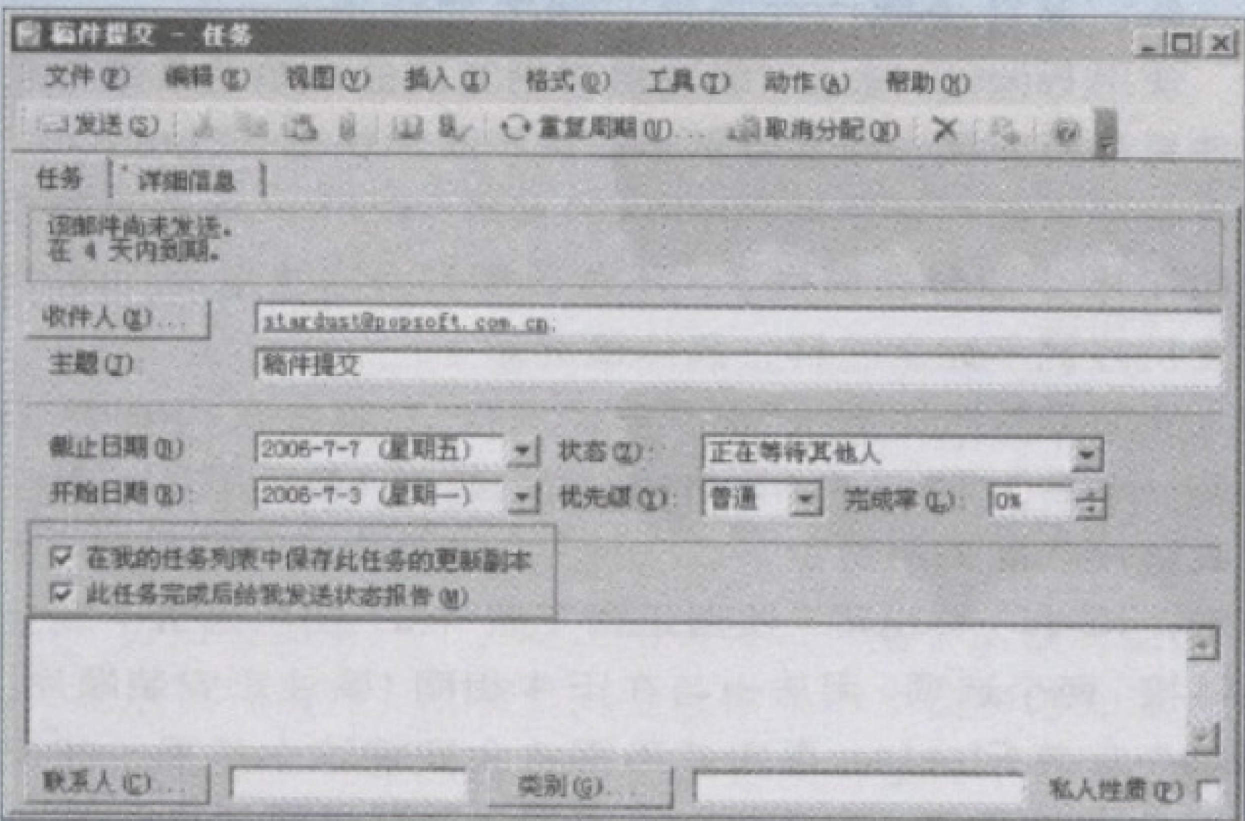
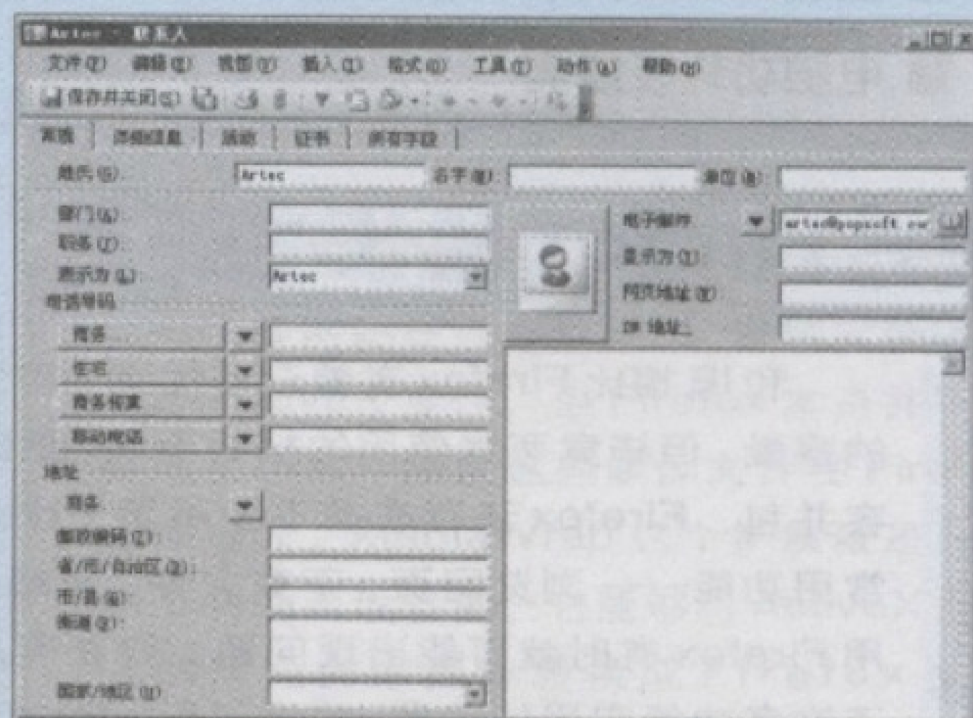


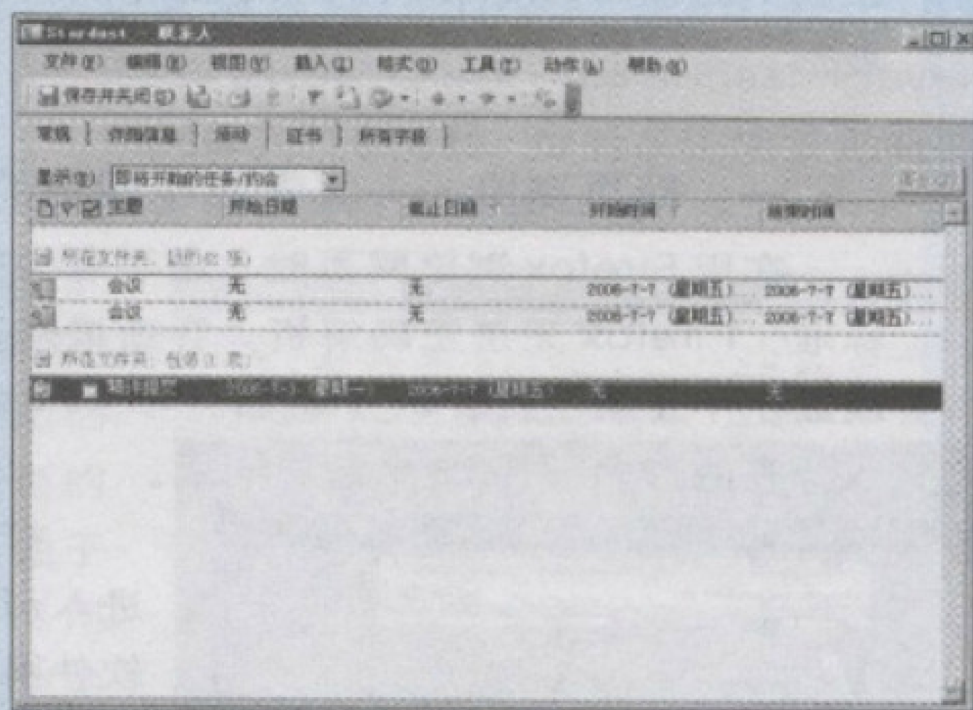
图18

三、有朋自远方来——联系人功能

除开工作和事件安排外，个人最重要的信息莫过于朋友的联系方式了。其他个人信息管理软件将联系人功能放在首要位置，Outlook也不例外。Outlook特别强调的协同能力也需要靠联系人功能才能完全发挥作用。

Outlook中联系人可记录的信息非常多（**图19**），连地址都细分为“商务”“家庭”“其他”3类，甚至助理姓名都可记录，一般来说没有必要完整填写每项内容。当然这些都是非常一般的功能，而Outlook的特殊在于，在Outlook联系人信息中，还可直接查看该联系人与用户本人的各种方式的联络记录（**图20**）以及保存的数字签名（用以打开已被数字签名加密的电子邮件）。


图19


图20

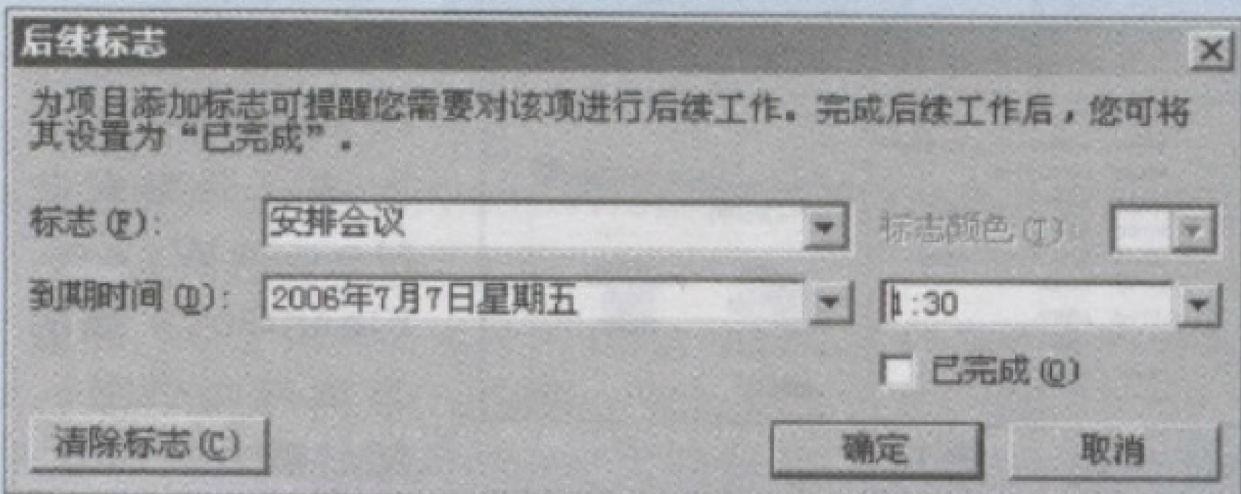


图21

在联系人界面上，通过“后续标志”（**图21**）功能还可针对该联系人进行任务分配、计划事件等各种设定，这些与前面的日历和任务功能相结合，且具有相同的效果。

总体来看，Outlook的个人信息管理功能非常强大，但出于习惯的不同，很多功能的设置、用法还不太适合中国人使用，这也使得其他个人信息软件大行其道，不过只要掌握好Outlook的使用方法，就能使其变为强大的辅助工具。

应用心得

编者按： 重申一下投稿的要求，投稿文章中所要用到的图片，请单独以图片文件格式提供，不要内嵌在Word文档中，同时请注意图片的分辨率，以保证清晰度。

本期推荐文章

拉近Firefox和IE的距离

■安徽 屠志成

和IE相比Firefox有着众多优点，得到了许多人的喜爱。但毕竟两者使用的核心不同，相比起IE的兼容并包，Firefox还存在着不少不足，比如浏览器的常用功能——浏览网页、下载文件、在线播放等，使用Firefox有时就可能出现问题。好在有人为它开发了许多功能实用的扩展，拉近了Firefox和IE的距离，让我们在使用Firefox时几乎感觉不到两者有多大的差别。

一、网页浏览——其实我也懂你的心

在用Firefox浏览网页时，由于有些网页代码不标准，Firefox无法正确解析，会造成网页无法浏览或显示不正常。安装IE Tab后，可在Firefox窗口中以标签的形式调用IE来解决问题。

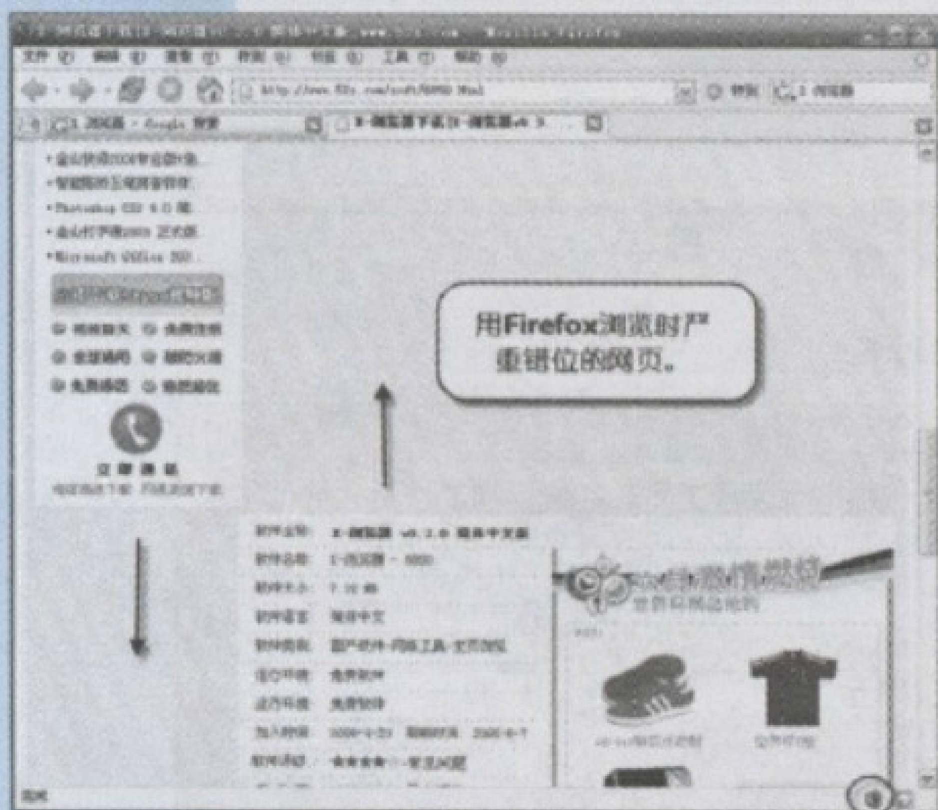


图1



图2

打开Firefox，进入"Firefox附加软件网站"（http://addons.mozine.org/），在"扩展"页面找到IE Tab，单击"立即安装"，按提示即可完成安装（后面安装MediaWrap、FlashGot扩展的方法与此相同）。然后重启Firefox，在Firefox窗口右下方的状态栏上会出现一个Firefox图标，用Firefox打开一个不能正确显示的网页后，左键单击这个图标，或在窗口中单击右键，选择"使用IE Tab浏览此页面"，就会换用IE Tab来打开这个网页，同时标签栏和状态栏上的图标都会变成IE的图标（**如图1、图2**）。另外，如果是打开一个链接时出现网页显示不正常的问题，也可在这个链接上单击右键，选择"使用IE Tab打开此链接"，效果与前面的相同。

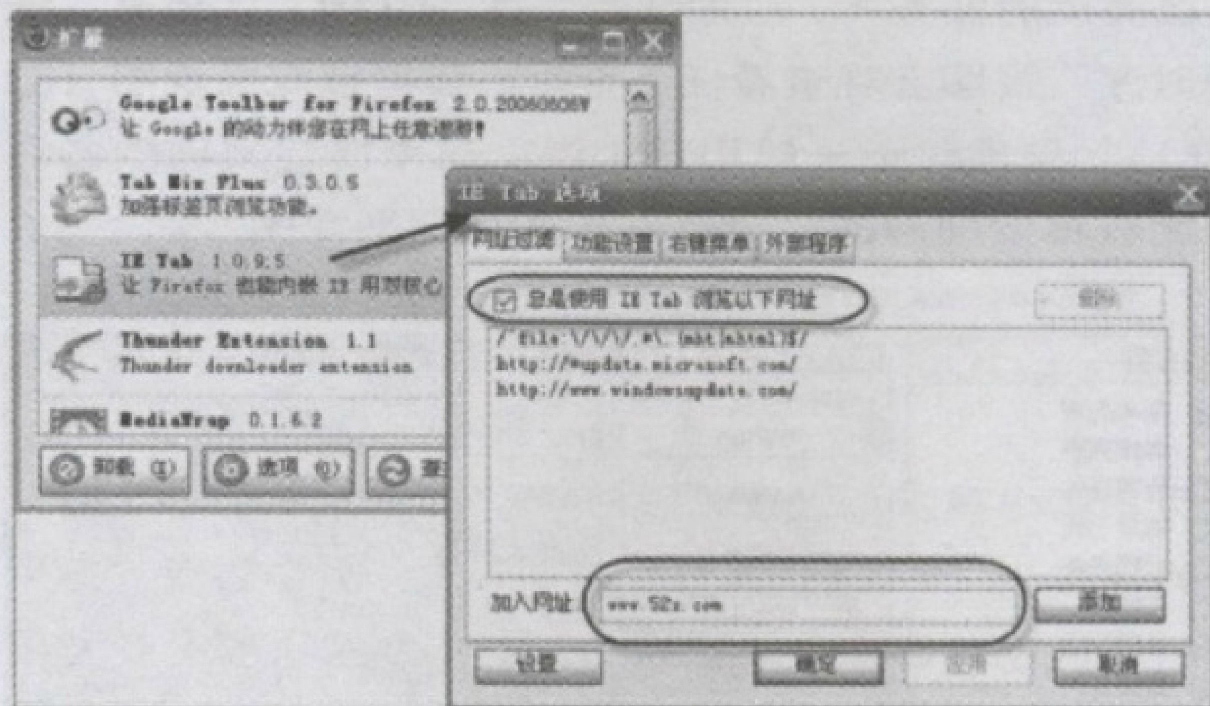


图3

如果需要经常使用Firefox打开某一个无法正常显示的网页，也可设置让它一直都用IE Tab打开。方法是：从Firefox的"工具"菜单中打开"扩展"对话框，选中"IE Tab"，单击"选项"，打开"IE Tab选项"对话框，选中"总是使用IE Tab浏览以下网址"，然后在"加入网址"文本框中输入那个网页的地址（从Firefox的地址栏里复制、粘贴过来更方便），单击"添加"→"确定"，设置完成（**如图3**）。

二、文件下载——迅雷、快车一样用

使用Firefox时，不能直接调用常用的下载工具来下载文件真是不方便，现在好了，迅雷和网际快车（FlashGet）的最新版本都内置了对Firefox的支持，在Firefox中下载文件和在IE中没什么两样了。不过迅雷和网际快车对Firefox的支持方式不完全一样，具体情况如下：

安装最新版迅雷（5.2.0.207版），它就会在Firefox中安装一个名为Thunder Extension的扩展（参见图3），单击下载链接就能调用迅雷下载文件。右键单击一个链接时，也会像在IE中一样出现"使用迅雷下载"和"使用迅雷下载全部链接"两个选项，用法也与在IE中相同（要注意安装顺序，必须先安装Firefox再安装迅雷才会安装这个扩展，如果Firefox是在迅雷之后安装的，可通过重装迅雷解决问题）。

最新版的网际快车（1.72版）虽然内置了对Firefox的支持，但并不直接在Firefox的右键菜单中生成下载选项，它

需要借用名为FlashGot的扩展才能在Firefox中启动。

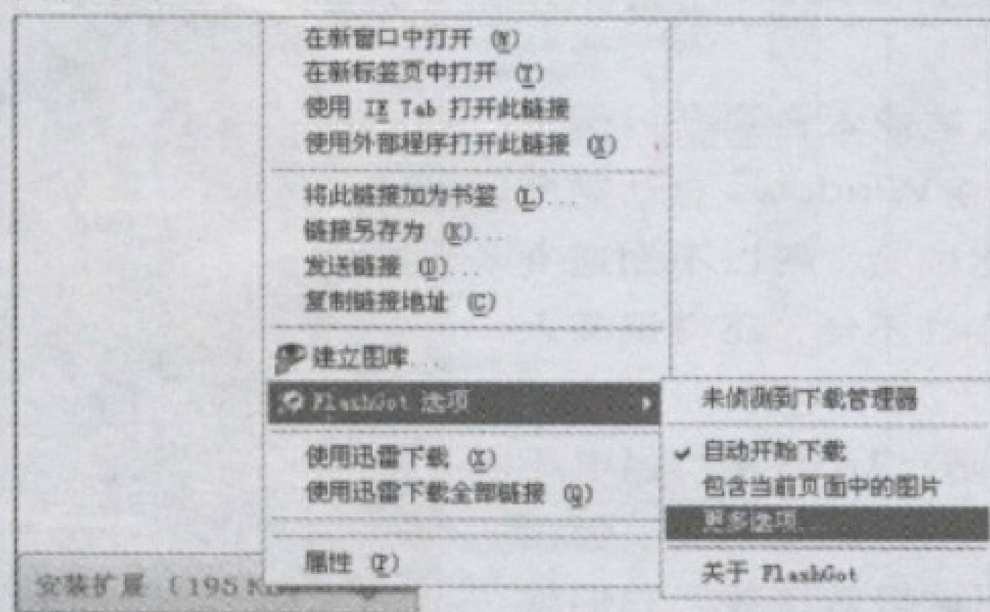


图4

进入"Firefox附加软件网站"，在线安装FlashGot，重启Firefox后在右键菜单中生成"FlashGot选项"，但并不能实现用网际快车下载。单击二级菜单中的"更多选项"(**如图4**)，打开"FlashGot选项"对话框，在"常规"选项卡的"下载管理器"右侧单击"新增"，输入下载管理器名称，为了不和内置名称"FlashGet"重复，可使用"Flashget"(不能使用中文名称，不然会显示为乱码)。然后在"可执行路径"右侧单击"浏览"，找到网际快车的主程序，确定后其完整路径会显示出来(**如图5**)。再次确定，重启Firefox，右键单击一个下载链接，菜单中就会出现"使用FlashGot下载此链接""使用FlashGot下载全部链接"选项(**如图6**)，根据需要选择其中一种，就会启动网际快车下载文件。

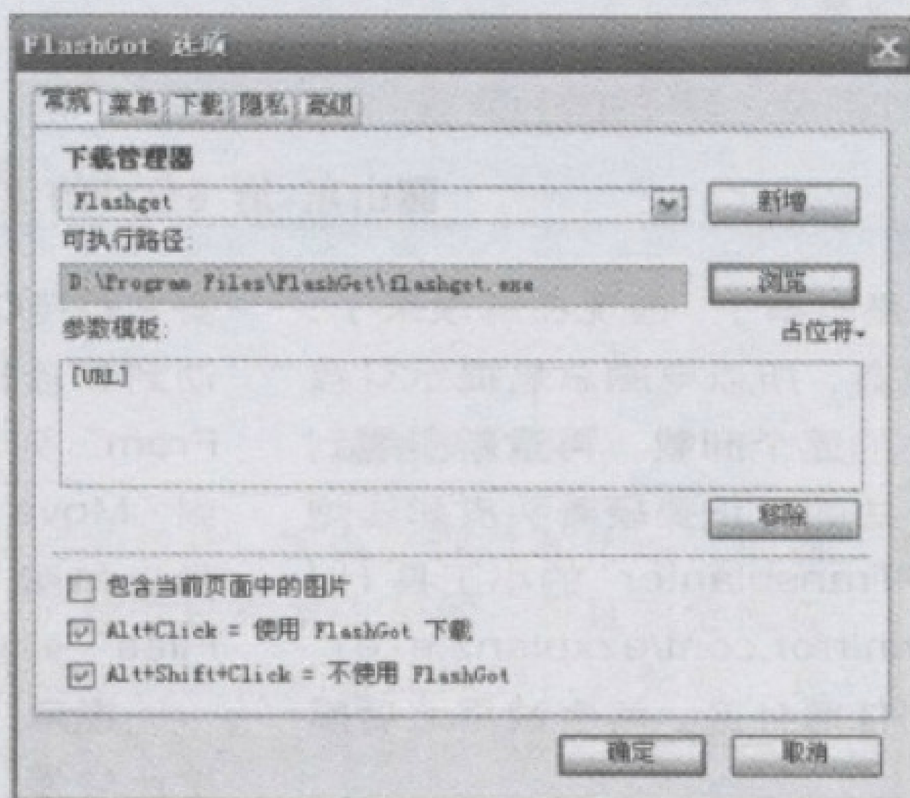


图5

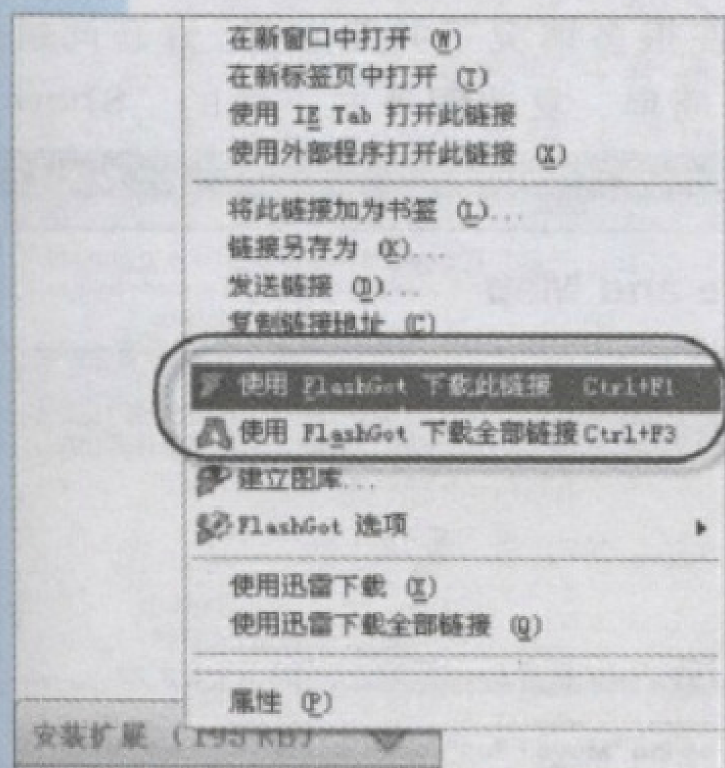


图6

如果想实现像迅雷一样单击下载链接即可启动网际快车下载文件，可打开"FlashGot选项"切换到"下载"选项卡，选中"接管所有下载"单选框，"确定"后重启Firefox设置就能生效(**如图7**)。

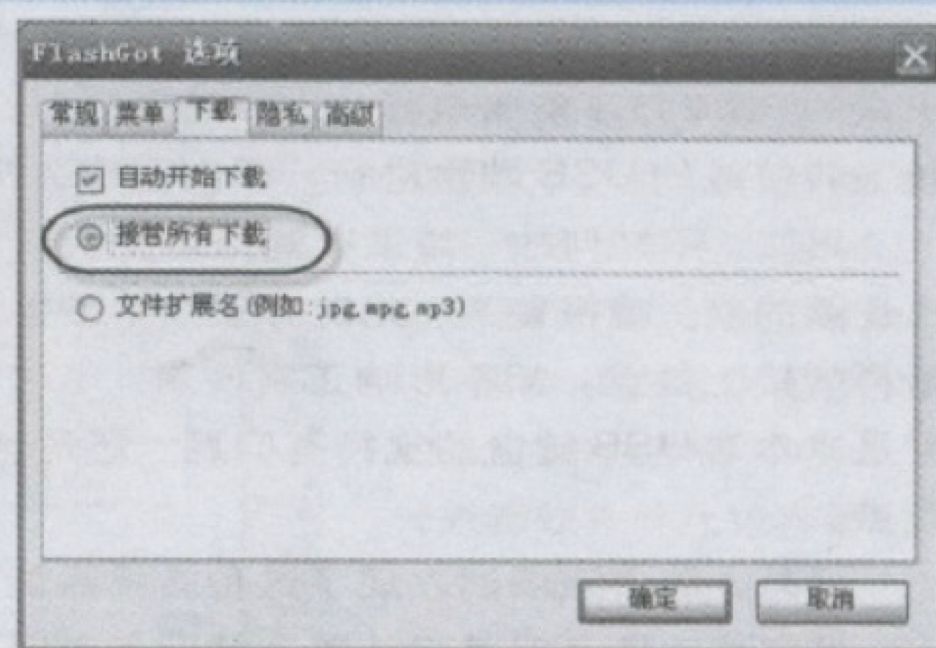


图7

三、影音播放——变个法子在线欣赏

很多网站在线播放视频、音频文件时都使用了ActiveX控件，但Firefox本身并不能很好地支持它，所以这些媒体文件在Firefox中无法播放。MediaWrap这个扩展就是为解决这个问题而设计的。它能够将ActiveX控件方式的网页内嵌媒体转换成Firefox支持的Plugin方式，从而使Firefox也能够像IE一样正常播放Windows Media Player、RealPlayer、QuickTime和Flash Player格式的媒体文件。当然，你的系统中首先要已安装相应的播放软件及解码器。

MediaWrap扩展安装后，在Firefox窗口右下角的状态栏上会显示一个绿色的影片图标，默认处于开启状态。如果用Firefox打开的网页中有内嵌的影音文件，它同样会在网页中调用相应的播放器来播放，感觉和在IE中没什么区别(**如图8**)。如果单击影片图标关闭MediaWrap，刷新页面后播放界面就不会出现，也就无法播放了。

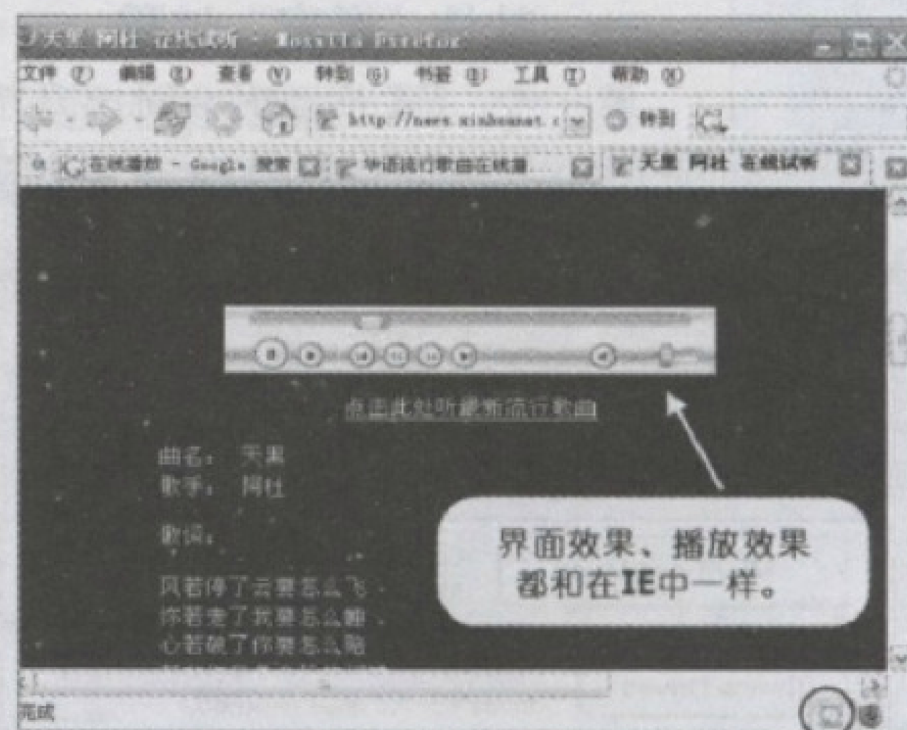


图8

说明：对于强制要求使用IE核心浏览器和拥有自己的播放界面的在线影音文件，MediaWrap就无能为力了。

给新本本"嫁接"老键盘

■山东 ZT

最近，笔者购买了一台笔记本电脑，几天的新鲜感过后，笔者逐渐无法忍受那个狭小的笔记本键盘，刚好手头还闲置着一个手感超好的IBM原装键盘。但遗憾的是，这个键盘是PS/2口的，而现在的本本早已淘汰了这种接口，如何才能让老键盘继续在新本本上发挥余热呢？

办法当然有一个，就是用转接口，笔者从箱底翻出一个以前买鼠标赠送的USB to PS/2转接口，插好后发现笔记本始终无法识别键盘，笔者到网上搜索了一下资料才知道，原来接键盘的USB to PS/2转接口和普通的鼠标用转接口不同，键盘转接口是"带芯片"的，而鼠标用转接口不带，所以键盘才无法使用。

找到了原因，问题就容易解决了，笔者到电脑城用12元(JS报价20元，请务必狠砍)淘来一条一拖二的USB to PS/2数据线(**如下页图1**所示)，它可把一个USB接口转为二个PS/2口同时接PS/2键盘和鼠标。安装就不说了，下面笔者说说在使用过程中必须注意的两个小问题。

第一，插在转接线上的PS/2键盘（或鼠标）会被电脑识别为USB设备，但切记，转接出来的PS/2口不能带电插拔，如果你需要在开机状态下插拔PS/2键盘（或鼠标），必须先拔下转接线的USB端再进行，否则可能会损坏硬件。

第二，不知何故，如果在笔记本开机前就转接上PS/2键盘，那么笔记本在启动时会发出连续的嘀、嘀报警声，此时必须拔下转接线才能继续启动，但如果在Windows启动完成后再转接上键盘，却不影响正常使用。笔者手上没有USB键盘做对比试验，所以不知道究竟是本本对USB键盘的支持有问题，还是这根转接线所有芯片的兼容性不佳，还得请高人指点。

另外，笔者还偶然发现了这种转接线的一大妙用。大家知道，为防止USB接口供电不足，很多移动硬盘或其它外置存储设备都带有一个PS/2口，可通过键盘口辅助供电。但由于PS/2不能热插拔，所以使用时必须开/关机两次，非常麻烦，利用这根转接线，我们就可用另一USB接口为移动存储设备供电，省去了开/关机的繁琐。

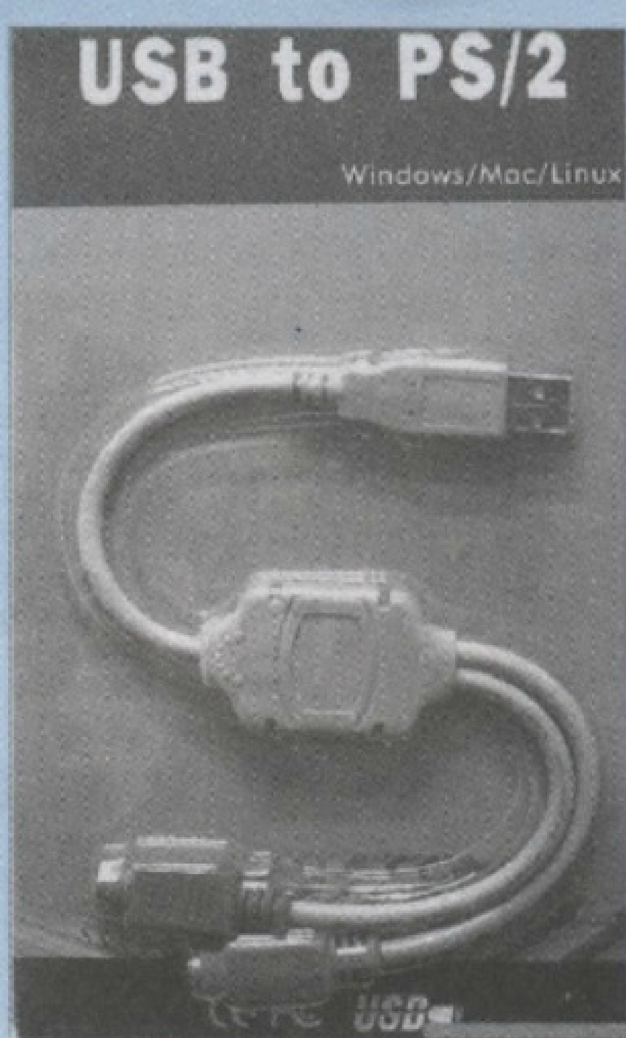


图1

懒人的软件“搬家”大法

■山东 眉飞色舞的鱼

安装软件时笔者喜欢一路回车，起初是省事了，但现在麻烦来了，由于绝大多数软件都被自动安装到了系统盘，所以电脑总是提示C盘空间不足。唯一的后悔药也许就是把软件们逐个卸载，再重新安装到其它分区，虽然比较麻烦，但又有什么办法呢？正要硬着头皮如法炮制，结果有达人建议试试一款叫“EZ File Transplanter”的小工具（以下简称EZ，下载地址http://superwin.swmirror.com/ezxplanz.exe），它可把已安装好的软件毫发无损地转移到任意分区。笔者试用之后感觉非常不错，特向大家推荐。

一、软件“搬家”过程

第一步：EZ启动时会跳出几个对话框，它们都是一些使用说明，可直接“Next”跳过，当出现**如图1**所示的对话框时，我们的“搬家”历程就要开始了。

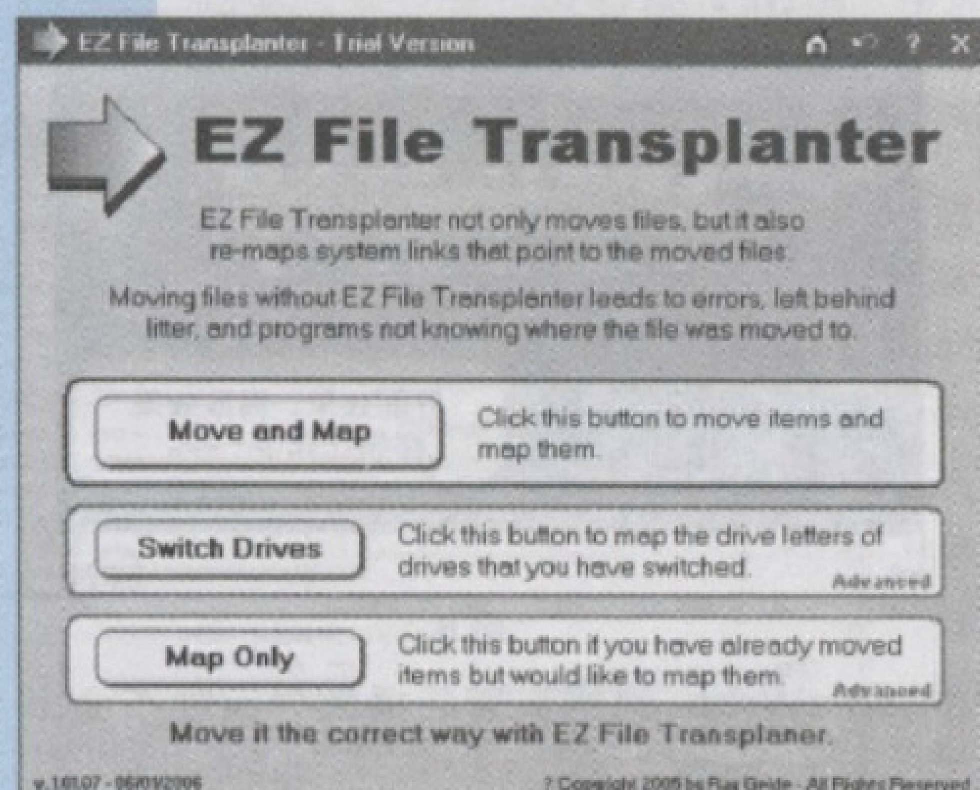


图1

此对话框上有3个命令，“Move and Map”是指移动软件安装目录并重新映射注册表、快捷方式等项目，这个命令最为常用，将是今天的主角；“Switch Drives”说起来则要复杂一点，如果你曾经用Windows“磁盘管理器”修改过硬盘盘符，例如把D盘改为E盘，此时原D盘上软件的注册表信息和快捷方式等项目必然会出错，这个命令的作用就是更正上述出错项目；“Map Only”也比较特别，如果你是个急性子，不管注册表项和快捷方式对错就直接把软件安装目录手工移动到了其它分区，那么这个命令可以帮助你把旧的注册表项和快捷方式指向更改到新位置。

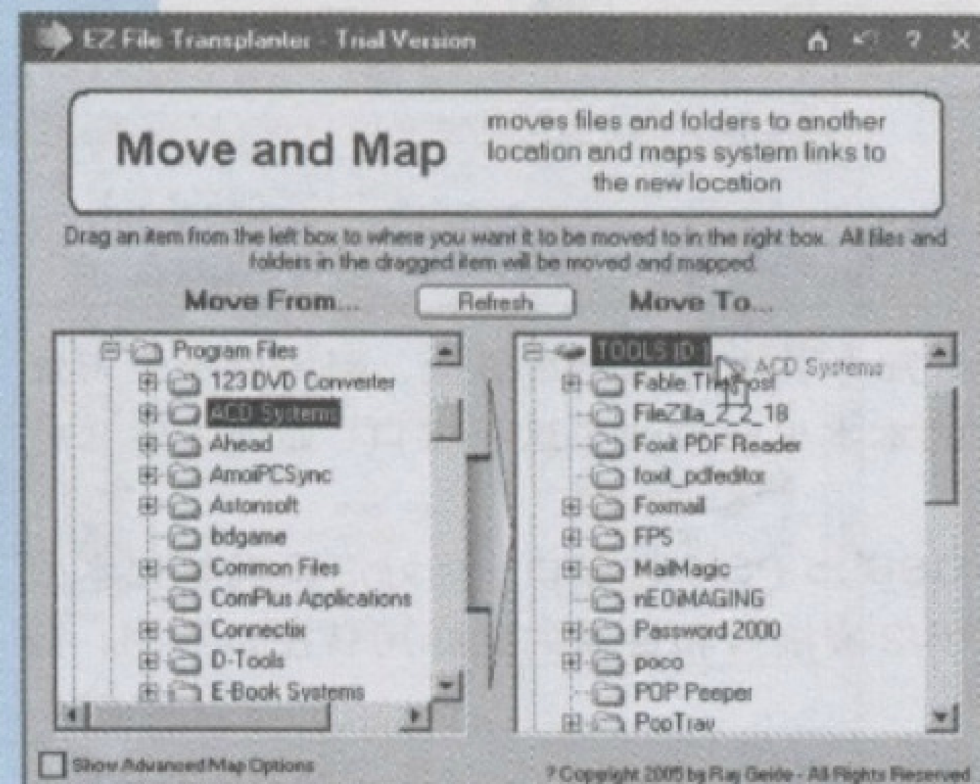


图2

第二步：单击“Move and Map”，打开**如图2**所示的对话框，“Move From”表示来源路径，“Move To”表示目标路径，假设现在我们要把ACDSee从原始安装路径C:\Program Files\ACD System移动到D盘根目录，那么我们只要把“Move From”列表中的ACD System文件夹拖拽到“Move To”列表中的D盘根目录，就会弹出如图3所示的对话框，单击“Move Files”即可移动软件。

提示： 默认状态下，EZ移动软件的速度比较慢，这是由于很多软件的安装文件并不只存在于安装目录，为稳妥起见，EZ就默认从所有分区搜索所移动软件的相关文件，但在很多情况下并无必要。修正问题的方法很简单，复选**图3**左下角的“Show Advanced Map Options”，此时那个“Move Files”会变成“Next”，单击它会出现“Please select what to search through”对话框，不用管这里的选项，点击“Next”即可打开**如下页图4**所示的对话框，现在我们就可任意指定要搜索的盘符了，一般来说，我们只需要选择系统盘和软件所在盘符，然后单击“Start”即可开始移动。

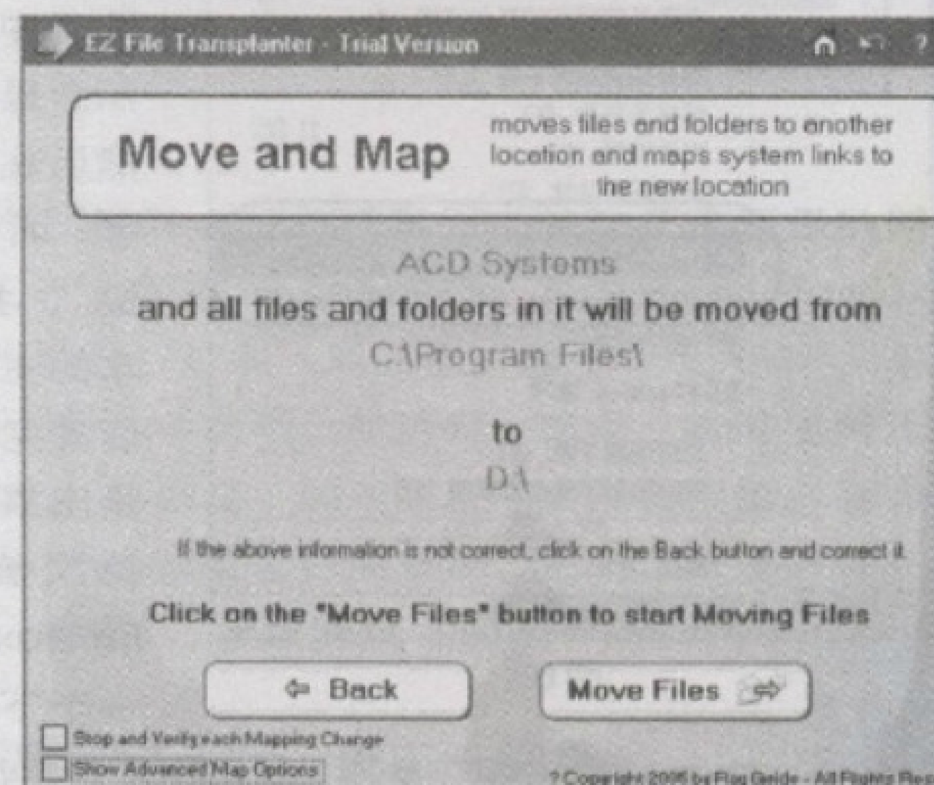


图3

二、“搬家”失败怎么办

不是所有的软件都能够顺利“搬家”，如果在移动过程中出现无法复制或删除文件的错误，就说明要移动的软件可能有部

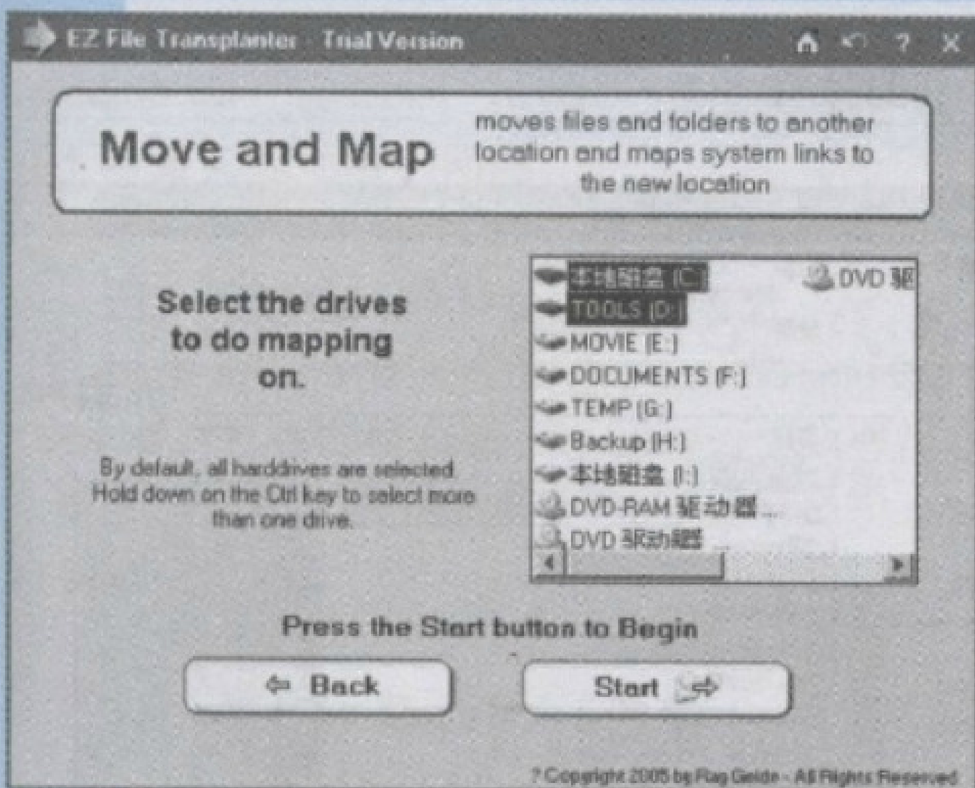


图4

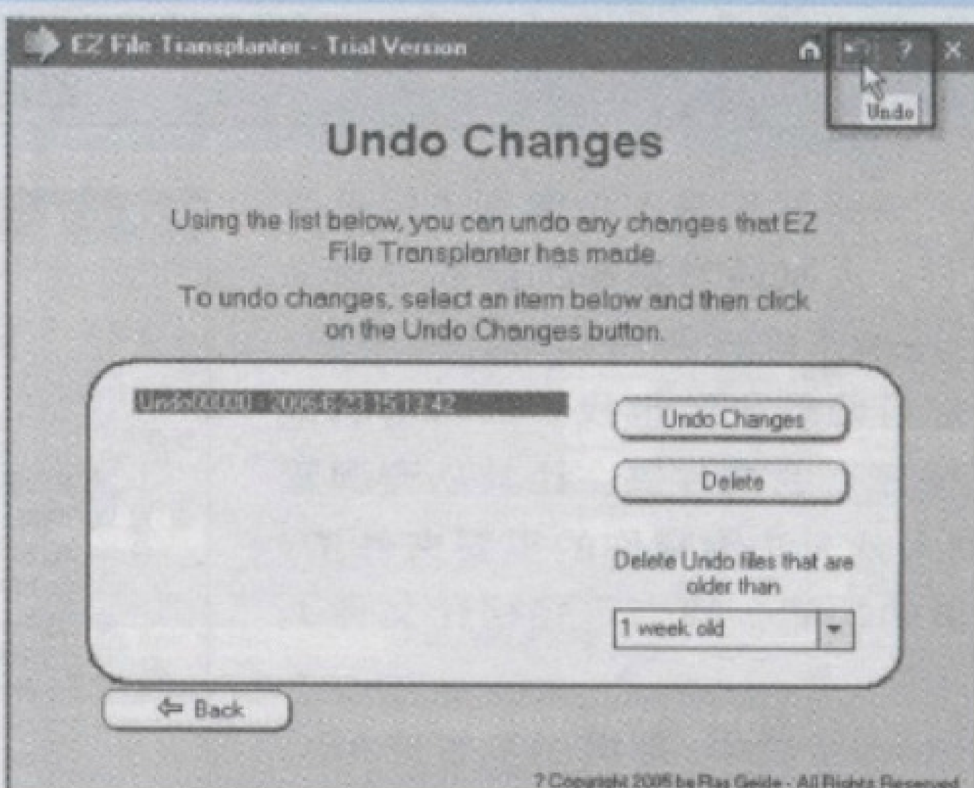


图5

分组件正被Windows使用，此时可把电脑启动到安全模式重试。另外，有时“搬家”过程可能很顺利，但“新居”里的软件却无法正常执行（一些和系统结合比较紧密的软件，例如MS Office、部分杀毒软件等比较容易出现这个问题），这时你也不必惊慌，因为EZ还提供了“Undo”功能，可把软件恢复到“搬家”前的状态。单击EZ主界面右上方那个弯箭头状按钮，就会出现“Undo Changes”界面（**如图5**），参照时间选择合适的还原点，单击“Undo Changes”即可还原软件到原先的位置。

让微软替你守秘密

■山东 ZT

试用办公备

如果文件涉及到个人隐私或行业机密，那么在保存和传送它们前一定要加密，但网上流行的文件加密软件都是收费的，而且安全性实际上并不高，那有没有免费而且好用的文件加密软件呢？当然有，它就是微软随正版增值计划推出的免费加密软件Microsoft Private Folder（下载地址http://download.microsoft.com/download/f/5/7/f57abd31-20fc-4d4a-8c5d-fb314c8bdd5b/MSPF10CHS.msi），尽管免费，但其安全性和兼容性都大大强过某些收费的共享软件。

注意： 此工具安装时需要连接到微软网站进行正版验证，因此请务必在线安装，而且只建议Windows XP正版或大客户版用户使用。

一、创建“密码箱”

使用前我们需要先创建一个“密码箱”，这实际上是一个用来保存机密文件的特殊文件夹。双击桌面上的“我的密码箱”图标，就会出现“创建我的密码箱”向导，单击“下一步”可打开**如图1**所示的对话框，输入密码，按照提示操作即可创建“密码箱”。

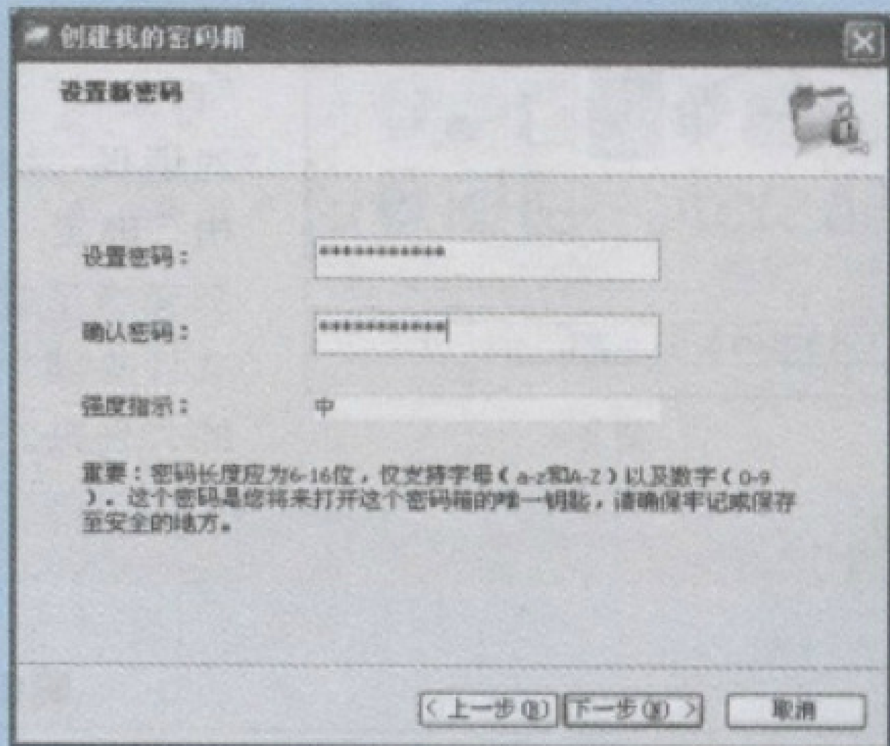


图1

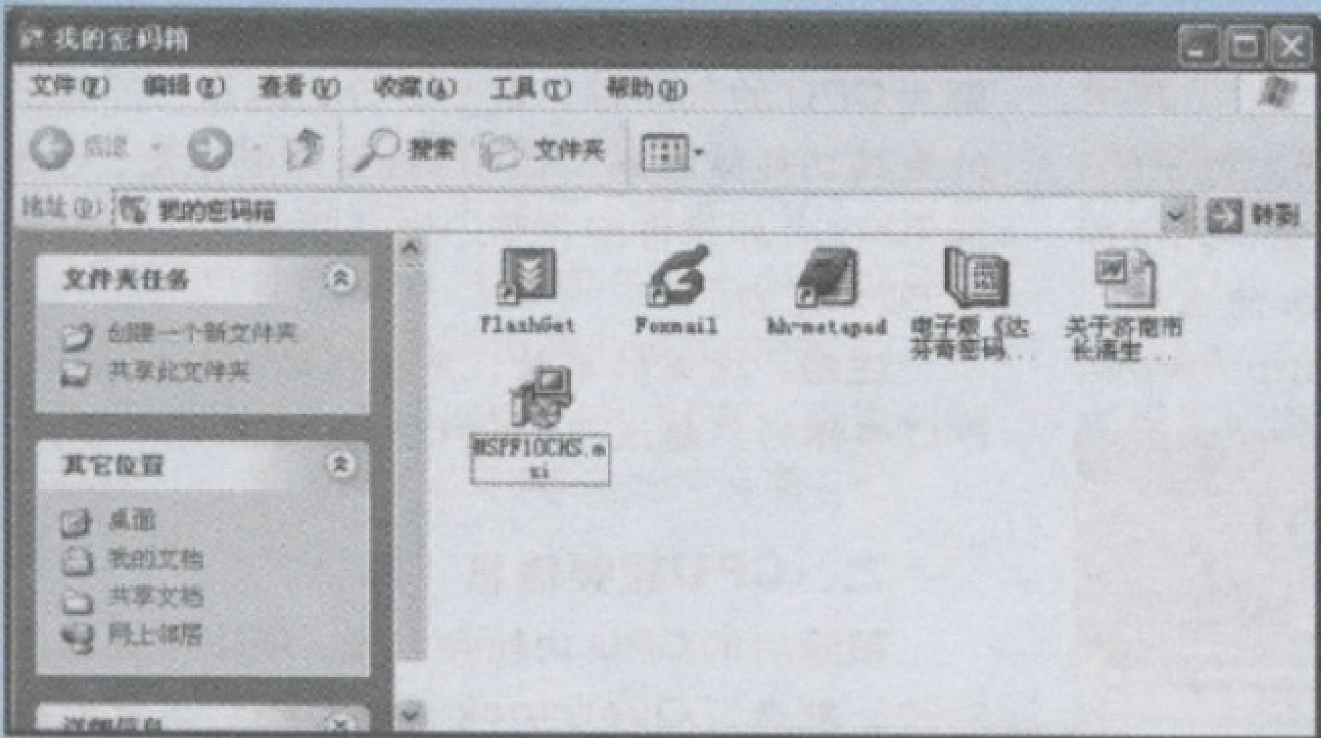


图2

二、加/解密文件

“密码箱”的使用极其简单。同样双击“我的密码箱”图标，现在出现的是“打开我的密码箱”对话框，输入刚才设置的密码即可打开“密码箱”（**如图2**），其界面和“我的电脑”窗口毫无二致，我们只需把要加密的文件或文件夹用复制/粘贴的方法拷贝进来，然后右键单击系统托盘里那个金色的锁状图标，选择“锁定我的密码箱”即可完成加密。

解密的操作同样是复制/粘贴，俺就不多说了。不过现在的问题是由于上述加/解密都是基于本机的，如果我想传送加密文件到异地，该如何操作呢？

别担心，微软已经想到了这一点。登录密码箱后，右键单击其系统托盘图标，依次选择“选项”→“导出加密文件”，打开**如图3**所示的对话框，单击“请选择目标路径”里的“浏览”设置好目标路径，单击“确定”即可把“密码箱”里的文件以加密状态导出。

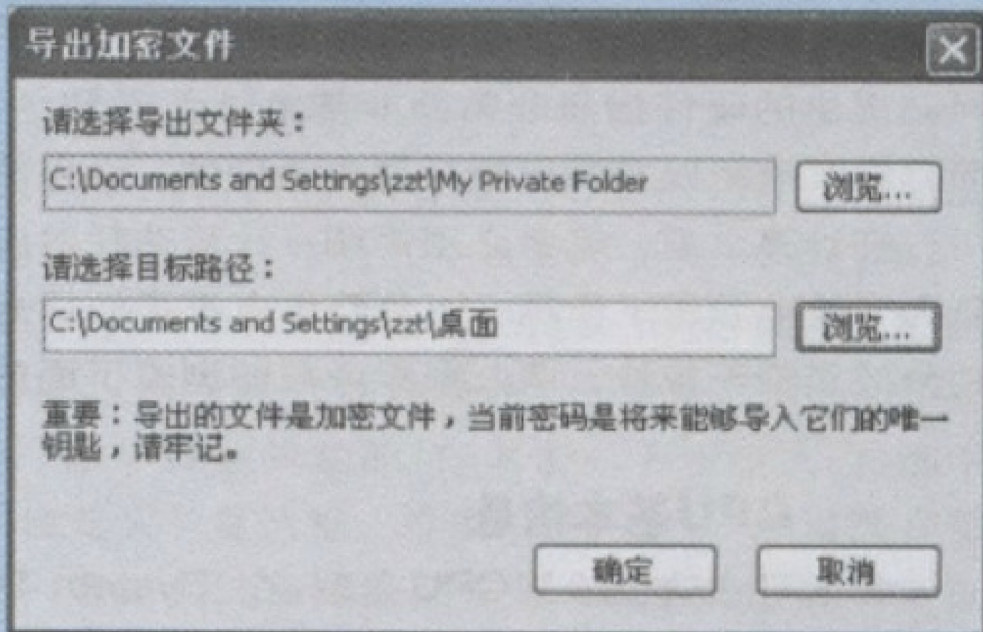


图3

传送文件到异地后，执行“选项”→“导入加密文件”，输入原密码箱的访问密码，即可把加密文件导入异地“密码箱”，然后你就可复制/粘贴了。

另类方法打造"隐形"文件夹

■河南 花的神明

奇门遁甲

存放有重要数据的文件夹我们是不希望别人轻易查看的，为保护重要的文件，大家通常采用加密软件对文件夹进行加密操作，不过加密软件使用起来比较麻烦，如果忘记了预设密码，那可能就永远也找不回加密的数据了。如果能够打造"隐形"的文件夹，让其从资源管理器中"消失"，那么别人就无法偷窥你的重要文件了。利用Windows自身提供的功能，我们可轻松让文件夹"隐形"。

在任何版本的Windows系统中，都提供了智能ABC输入法。通过智能ABC输入法对文件夹进行简单的修改，就可让文件夹的名称"消失"。在资源管理器中选中需要"隐形"的文件夹，在其右键菜单中点击"重命名"项，使文件夹名称处于编辑状态。打开智能ABC输入法，直接输入字符"V"和"1"，在输入法显示栏中会发现按照该字符组合打出的汉字为空白字符（**如图1**）。按下空格键后文件夹的名称就变成空白字符了。为达到更好的隐藏目的，还需对文件夹的图标也进行修改，让文件夹的图标也从资源管理器中"消失"。在文件夹的右键菜单中选择"属性"项，在文件夹属性窗口中打开"自定义"面板，在"文件夹图片"栏中点击"更改图标"按钮，在弹出的更改图标对话框（**如图2**）中可发现系统提供了不少空白图标，选中其中的一个空白图标，点击"确定"按钮后，文件夹的图标就变成空白区域了。这样，文件夹的名称以及图标都变成了空白符号，实现了文件夹的"隐形"。为达到更好的隐藏目的，可将"隐形"文件夹建立在深层目录中，其他人如果不仔细观察的话根本就发现不了这些"隐形"的文件夹。

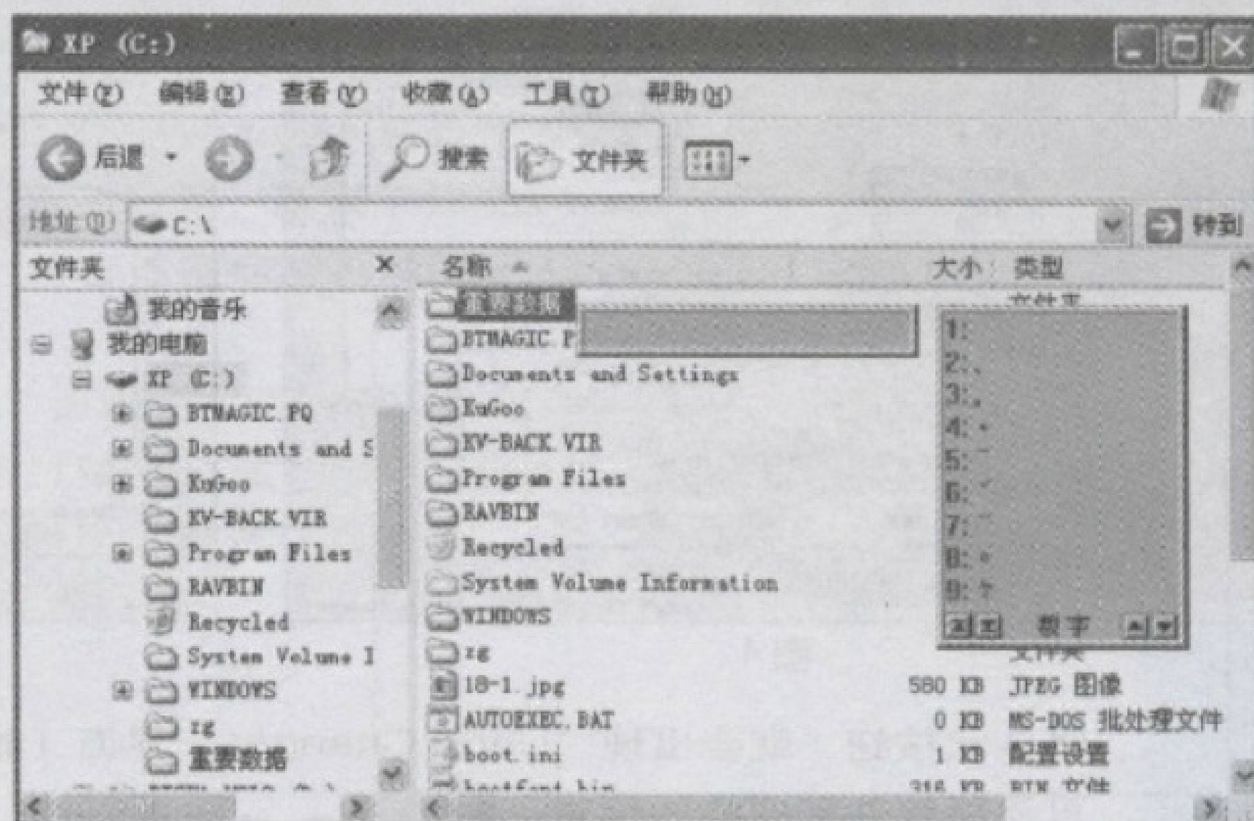


图1



图2

电脑功耗在线测

■山东 眉飞色舞的鱼

每年暑期，电脑厂商都会举办各种促销活动，这可是DIYer们升级爱机的良机，不过升级之前你可得好好掂量掂量机箱里那个老电源还能否撑得住，君不见现在的硬件，像CPU、显卡、硬盘什么的，个个都是"电老虎"，耗电量节节攀升，如果让这些家伙贸然"闯"入机箱，弄不好可是要捅大娄子的。电源的输出功率就贴在外壳上，很容易知晓。关键是主机的耗电量，此指标的测量和计算非常复杂，况且有些硬件还摆在柜台里，你让DIYer怎么办？"世上无难事，只怕有心人"，这不，笔者最近找到一个网站（http://www.extreme.outervision.com），它提供了在线计算电脑功耗的功能，强烈推荐大家一试。

打开网站首页，在"Tools"上悬停鼠标，会自动弹出菜单（**如图1**），选择"eXtreme PSU Calculator"命令即可打开测试页面（**如下页图2**）。网站提供的硬件信息非常新非常全，而且经常更新以支持日新月异的新硬件，这是笔者推荐它的一个重要原因。



图1

在计算之前，笔者必须声明，计算功耗时应持"就高不就低"原则，这是为了给电源留下余地，以免除供电不足的后患。为方便介绍，笔者把网页划分成了若干板块，请大家参考截图浏览下面的文章。

一、CPU基本信息

我们可在这里设置CPU类型，在"System Type"下拉列表中可选择CPU是单核（Single Processor）还是双核（Dual Processor），有趣的是，这里还提供了四核（Quad Processor）CPU的选项，应该属于未来型配置了。"CPU Utilization"可理解为CPU的利用率，这个百分数越高，计算出的电脑功耗就越高，如果你经常压制电影，可选择100%；如果你经常玩一些大的游戏，可设置在80%左右。

注意：这里的单核、多核指的是物理核心，P4C那样的"超线程"CPU一律设置为单核。

二、CPU超频信息

超频后的CPU功耗会大增，所以需要区别对待。复选"Overclock my CPU"，然后在"Overclocked CPU Speed (MHz)"中输入超频后CPU的主频，在"Overclocked Vcore (V)"中输入超频后的CPU核心电压，单击"Overclock"，即可计算出超频CPU的功耗（Overclocked CPU Wattage）。

三、选择PCI设备

由于现在的主板集成度很高，所以多数朋友都不需要在这里作出选择，网页上提供的PCI接口卡种类不太适合中国国情，国内较流行的电视卡、股票卡、内置ADSL Modem等都未包含

在内。如果你有这类比较特别的插卡，可直接在“Additional PCI Card (avg)”下拉列表中选择插卡数量变通地解决问题。

四、External Devices信息

这里特指需要主板供电的USB和IEEE 1394接口设备，像U盘、移动硬盘、部分扫描仪等都在此列，而使用外接电源或电池供电的设备则可忽略。

五、Other Devices信息

这里主要针对机箱前置面板，“Fan Controller”表示风扇控制器，“Front Bay Card Reader”表示前置读卡器，“Front Bay LCD Display”表示前置LCD状态面板，如果有就复选，如果没有就留空。

六、Other Accessories信息

在这里我们可设置附属设备信息，例如额外的散热风扇数量、半导体制冷器、水冷设备等，这些只有部分高级或者骨灰级DIYer才用得着，普通用户可不选。

七、辅助设置

现在让我们把视线转移到页面最下方，这里有3个极为关键的辅助设置，对电脑的功耗影响很大。

1.PSU Utilization

它可简单理解为整机的负荷，网站默认使用100%的极限负荷，也就是机箱内的设备全部满载运行，此时电脑的耗电量最高，这种状态实际上并不常见，如果你的电脑只是用来上网、打字，可适当调低此项。

2.Surge Compensation

这个词组翻译过来就是“浪涌补偿”，资深一点的用户也许知道，电脑部件加电时电源往往要在瞬间承受超过正常负荷的电流冲击，如果你在购买电源时未考虑到这一点，就有可能造成硬件损毁。一般来说，我们需要把“浪涌补偿”设置为15%～25%。

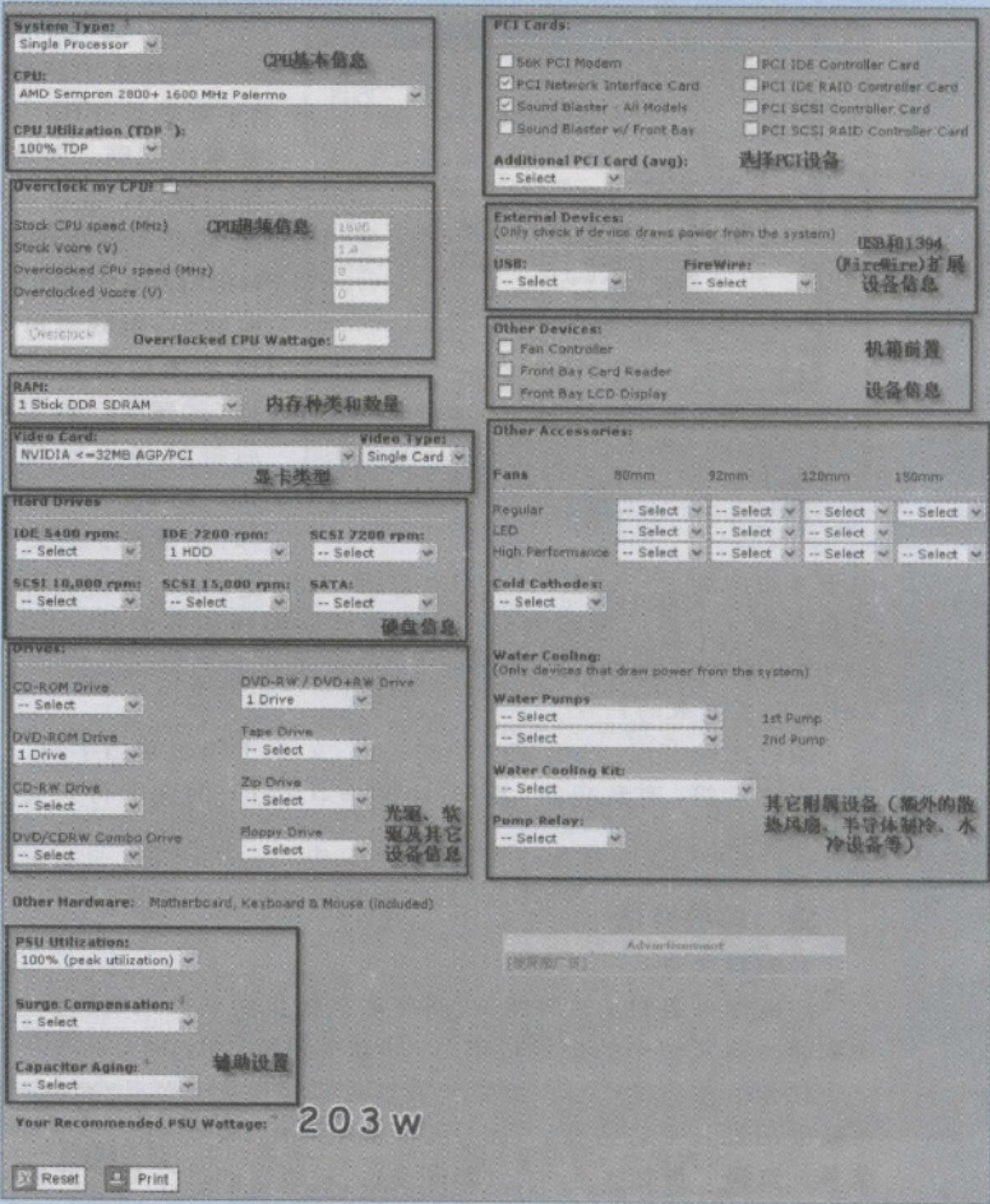


图2

3.Capacitor Aging

“电容年龄”？没错，这是一个经常被忽略的问题，电容使用时间越长，带来的功率损失就越大，主机的耗电量相应就越高，一般来说，“电容年龄”每增加一年，电脑功耗就增加20%。不过在具体设置“电容年龄”时可要好好计算一下，因为电脑白放一年和每天开机两小时用一年所产生的“电容年龄”是不同的，计算方法就不多说了。

页面上有些选项比较简单，像在“RAM”中设置内存种类和条数；在“Video Card”选择显卡类型，在“Hard Drives”中选择硬盘类型，在“Drives”中设置光驱、软驱等等，笔者就不做介绍了。选择完成后注意“Your Recommended PSU Wattage”后面的数值，这就是主机的功耗，如果需要，你可以单击“Print”把它打印出来保存。P

公式出错，字体之过

■安徽 屠志成

一、Word中公式显示为怪字符

一位老师急着要打印期末物理试卷，但在一台有打印机的电脑上用Word 2003打开试卷时却发现一些公式中出现了乱七八糟的字符。双击一个公式想用公式编辑器来修改，却出现错误提示（**如图1**）。根据提示，推测电脑里可能没有安装公式编辑器，于是执行MS Office 2003安装程序，选择“添加或删除功能”，单击“下一步”，再选中“选择应用程序的高级自定义”复选框，单击“下一步”，却发现在更新选项的“Office工具”里公式编辑器已经安装（**如下页图2**），重新安装MS Office 2003（选择“完全安装”）也不能解决问题。

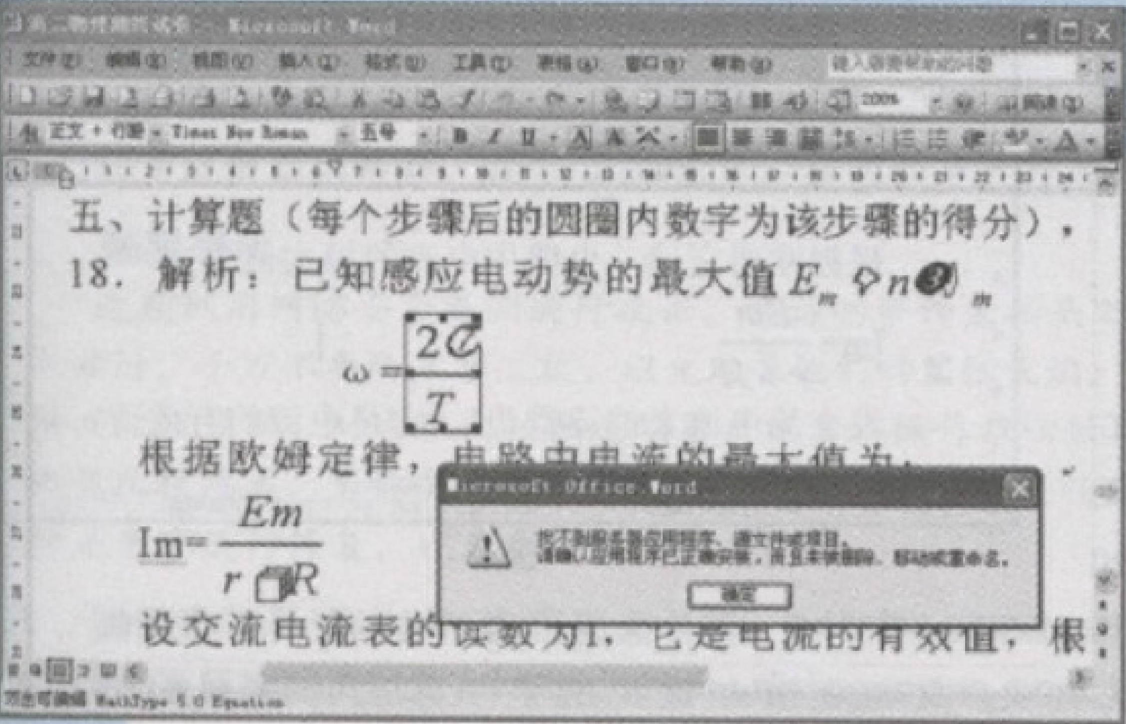


图1

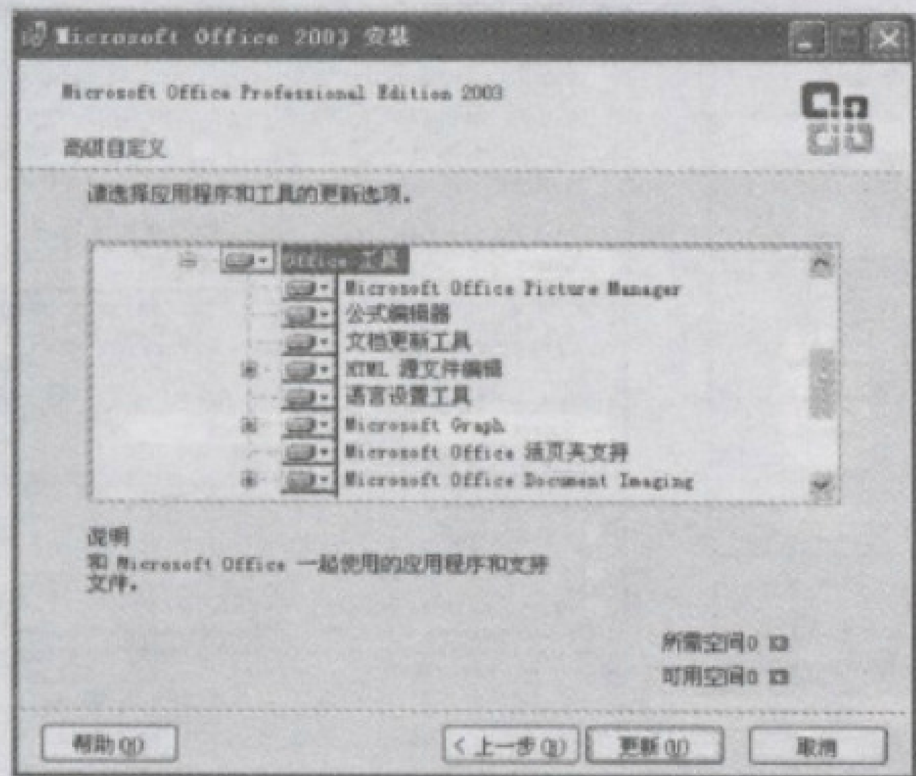


图2

二、在Mathtype 5.2中发现罪魁

无奈之下只好下载并安装公式编辑器的完整版Mathtype 5.2（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/19673.htm），看能不能解决问题。安装完成后再次用Word打开这份试卷，公式中的怪字符依旧，双击一个公式，Word调用新安装的Mathtype 5.2来编辑它，公式在Mathtype里能正确显示，但同时出现字体替换警告框（**如图3**），确定后继续弹出警告框。根据警告框可知，出现怪字符是由于系统中缺少一种名为symbol的字体造成的，这种字体中包含各种大小写的希腊字母，现在这些字母将由名为Euclid Symbol的字体代替（**注：**Euclid Symbol是在安装Mathtype 5.2时才安装进来的）。

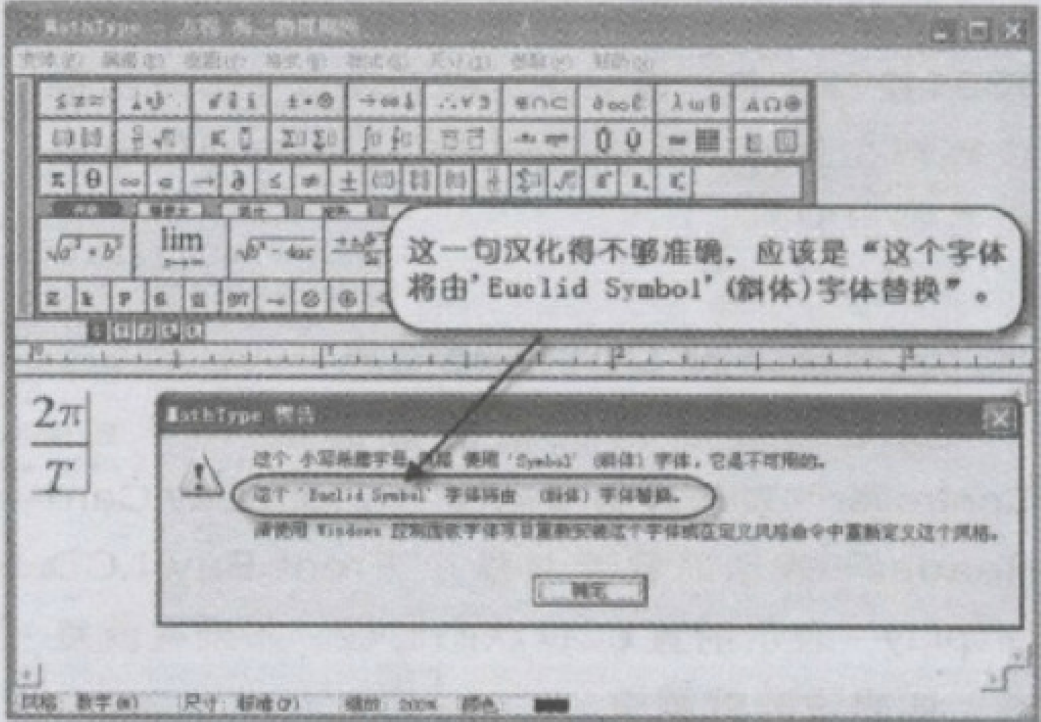
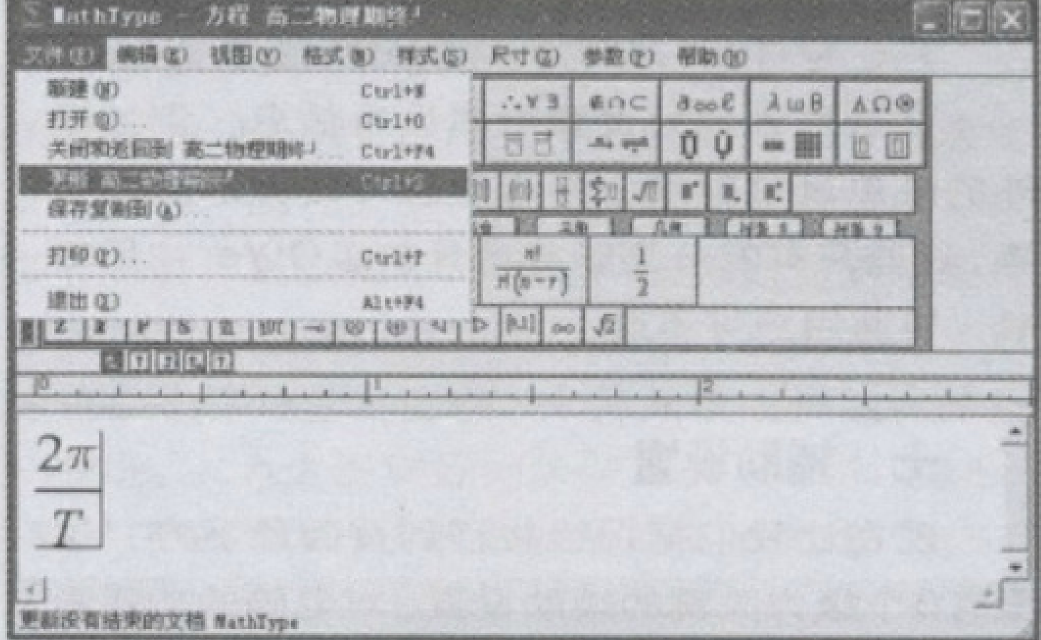


图3

通过比较发现，这份试卷中的公式，如果不包含希腊字母，就没有怪字符；有乱码的，用Mathtype 5.2打开时怪字符都变成希腊字母。


图4

三、解决办法

1.权宜之计

如果你也遇到了这种情况，而平时又很少用到公式编辑器，用到时一篇文档中的公式也不多，那么在用Mathtype 5.2打开一个包含怪字符的公式时，出现警告框就按确定（有几个怪字符就会出现几个警告框），结束后单击Mathtype 5.2的"文件"菜单，选择"更新×××"（**如图4**），文档里的这个公式就能正确显示。对其他的公式同样操作就行了。

2.一劳永逸

如果要经常用到公式编辑器或经常要打印各种公式，上面的操作未免太繁琐了，还是彻底把问题解决为好。我们已经知道，出现问题的原因是系统中缺少symbol字体，那么只要把这种字体安装上问题就可以解决。

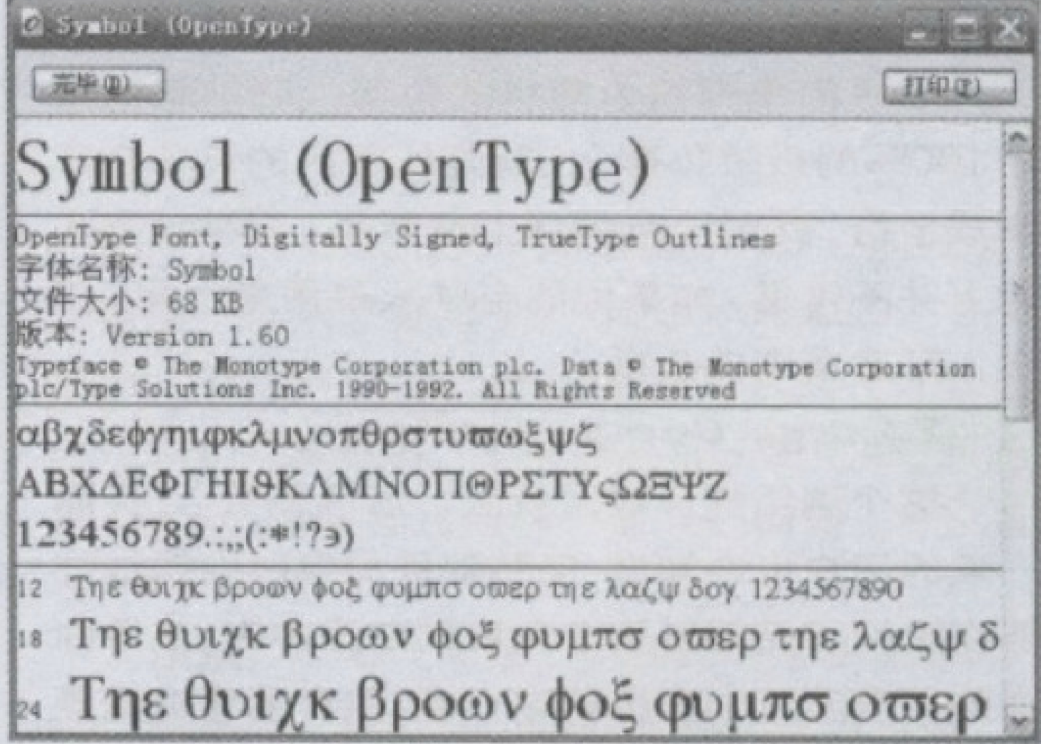


图5

另找一台使用Windows系统的电脑，找到symbol字体，双击打开看到里面果然是大小写的希腊字母（**如图5**），把它复制到软件或U盘里（文件名为symbol.ttf，只有67.8kB），再复制到缺少这个字体的系统的C:\WINDOWS\Fonts文件夹，它就能自动安装，这样Word文档里的公式中就不会再显示怪字符（**如图6**）。

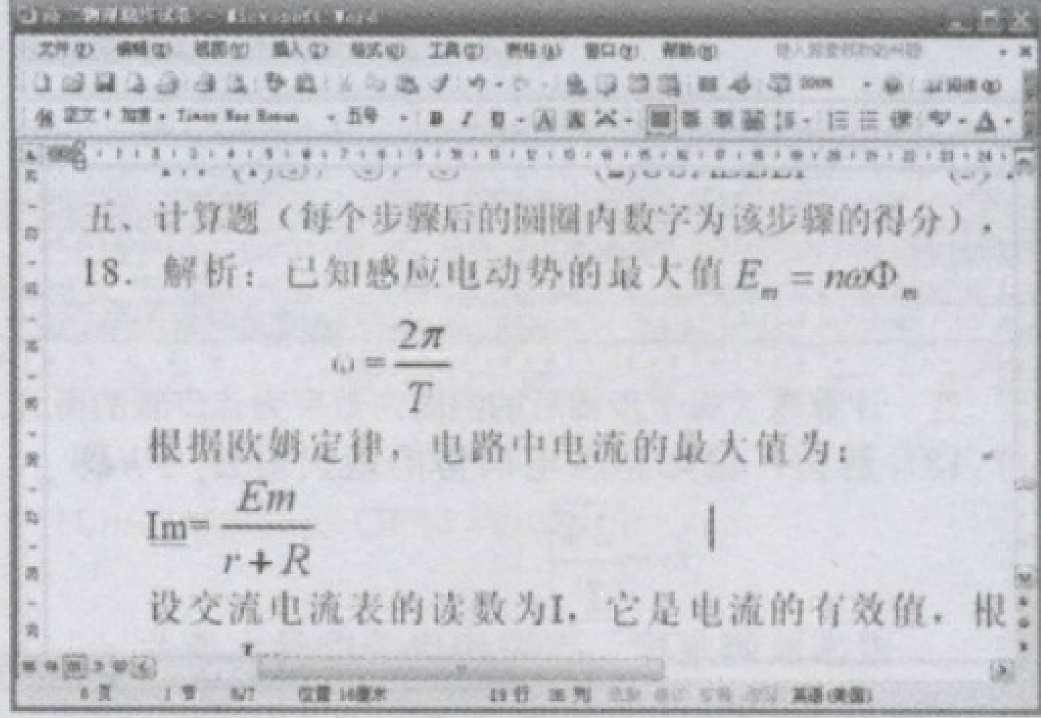


图6

特别提示：如果不了解"字体"文件夹的特点，想从一台电脑里把symbol字体（也包含其他字体）复制出来还真不容易，不管你是从"控制面板"中打开"字体"还是直接进入C:\WINDOWS\Fonts，在一个字体上点右键，弹出菜单中并没有"复制"这一项（**如图7**）。办法是：选择symbol字体，从"编辑"菜单中选择"复制"，然后把它粘贴到别的文件夹；或者是用右键把这个字体文件拖到别的文件夹，松开后从弹出的菜单中选择"复制到当前位置"（**如下页图8**）。

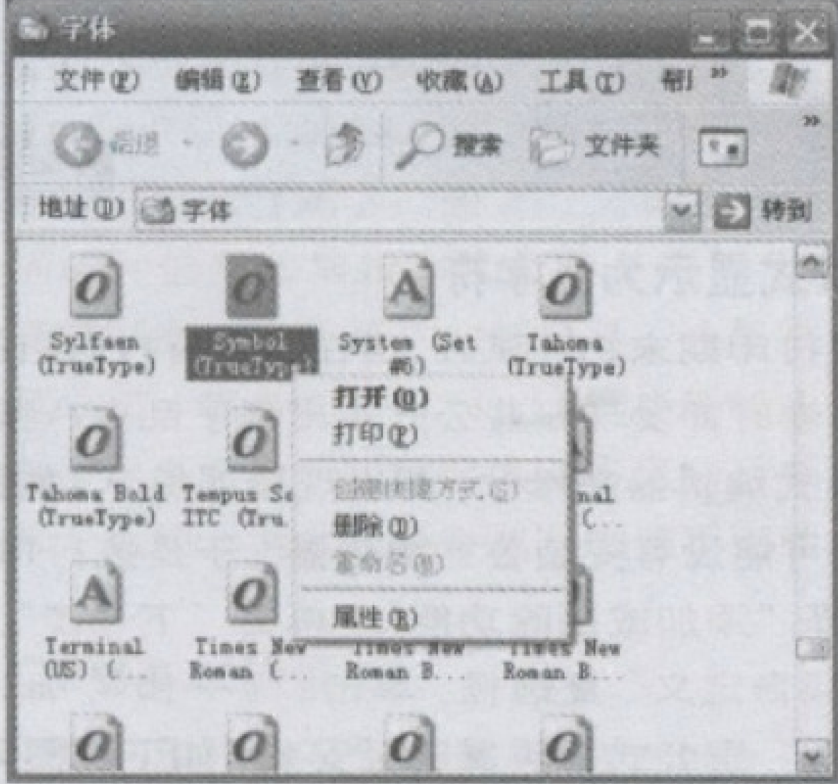


图7

注意： 如果是用左键拖的话，这个字体将直接移动到别的文件夹，这就等于把它从系统中删除了，所以要当心。

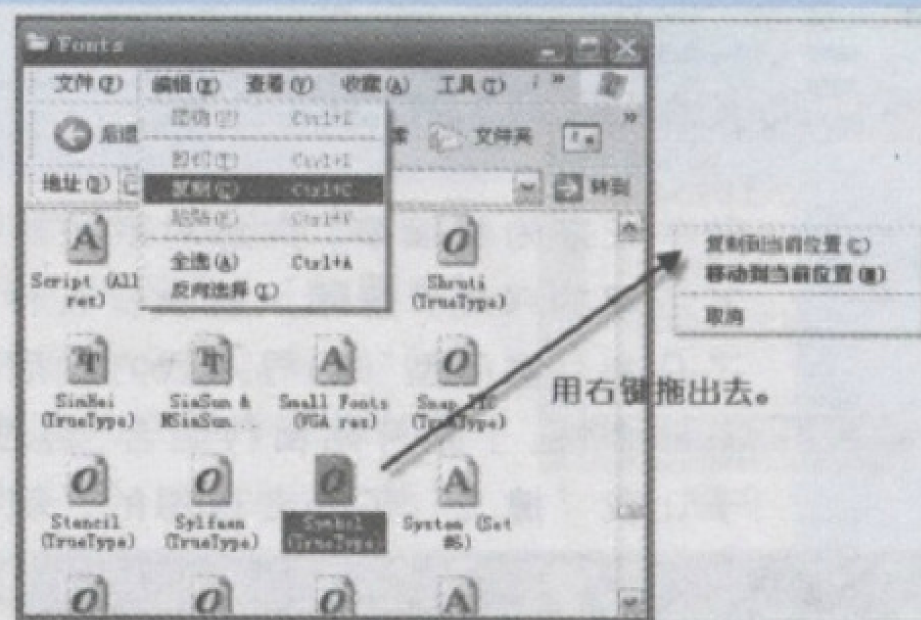


图8

四、问题深究

解决了上面的问题之后，笔者很纳闷，为什么这台电脑会缺少symbol这个系统字体呢？带着这个疑问，我把这份试卷复制到其他电脑上，发现有几台电脑上打开试卷后公式中都显示怪字符。对这几台电脑进行比较后得知，原来它们安装的都是经过精简以后的Windows版本，由于没想到公式编辑器会调用symbol字体，在精简字体时连symbol字体也被清理掉了，所以才出现前面的问题。

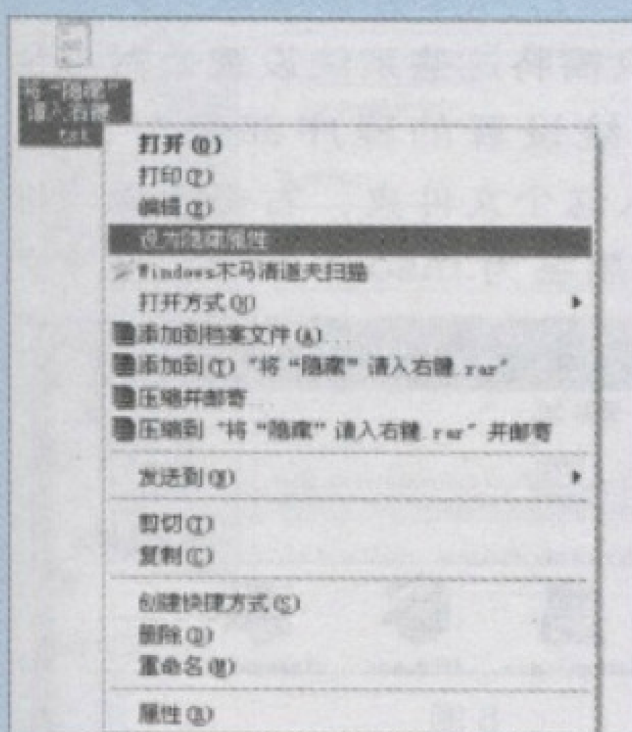
将“隐藏”请入右键

■辽宁 蓝色海岸

重要的系统文件或个人重要文档为避免误操作，造成不必要的麻烦，我们往往要将其设置为“隐藏”属性。每次都要进入到“属性”窗口中操作有点麻烦。其实，我们完全可化繁为简。

点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“Regedit”，回车后打开注册表编辑器，依次展开如下分支：[HKEY_CLASSES_ROOT*\shell]，在其下新建一个名为“AttHide”的项，修改右侧窗格中“默认”键值为“设为隐藏属性”。接下来在“AttHide”下级再创建一新项，命名为“Command”。点选“Command”，在右侧窗格中双击“默认”键值，打开编辑对话框，将其“数值数据”修改为“attrib.exe +h "%1"”（**注意：** 实际输入时不包括最外侧的引号），最后点击“确定”按钮并退出注册表编辑器。

通过上述方法，我们可在“文件”右键菜单中添加一个名为“设为隐藏属性”的菜单项（**如图1**）。以后当需要将当前文件设置为“隐藏”属性时，只需在其上单击右键，从弹出的右键菜单中选择“设为隐藏属性”即可。


图1

利用瑞星杀毒软件查杀进程杀手变种Q病毒

病毒名称： 进程杀手变种Q（Trojan.KillProc.q） **病毒类型：** 木马病毒 **病毒危害级别：** ★★★☆

病毒发作现象及危害： 该木马病毒运行后会将用户的Word文档、Excel表格文件以及RAR和Zip压缩包等重要的文件隐藏，在桌面上建立一个名为“拯救硬盘.txt”的文件，内容大致为：“你的硬盘资料丢失了，是因为手机的强电磁流影响了硬盘的正常读写，你必须使用磁盘修复工具拯救找回丢失的资料文件，但是，你正在使用的不是正版软件，是盗版，你必须拯救修复丢失的资料，并且尽快购买正版的软件……”。该病毒还会在开始菜单的“附件”组中生成名为“修复硬盘资料”的快捷方式。用户执行“修复硬盘资料”程序（恶意程序）后，会提示用户必须向一个帐号汇款才能找回硬盘数据。

手工删除

一、找回被隐藏的数据

打开“我的电脑”，点击“工具”→“文件夹选项”→“查看”。选择“显示所有文件和文件夹”，并去掉“隐藏受保护的操作系统文件”前的对钩。

然后进入各盘的根目录下，我们可看到名为“控制面板.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}”的文件夹。由于使用了CLSID，点击这个文件夹的时候会自动进入控制面板。我们将这个文件夹重新命名，去掉后面的那长串字符，再双击就可进入该文件夹了。被病毒隐藏的文件都在这个文件夹中，并且没有被加密，直接复制到原位置就恢复了数据。

我们还可让病毒自己“自动”恢复数据。进入“控制面板”文件夹后，会有一个12位数字、字母组合名字的一个文件夹。实际上这个12位组合就是这个恶意勒索软件的注册码。将这个文件夹的名字复制下来，再将“控制面板”文件夹的名字改回“控制面板.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}”。打开“附件”中的“修复硬盘数据”，在“正版序列号”中输入，点击“修复资料”，数据就被自动恢复了。

二、删除病毒文件

进入系统目录，默认为C:\Windows\system32，找到redplus.exe文件。该文件就是这个勒索程序的主文件，将其删除即可。点击“开始”菜单，进入“程序”→“附件”，找到“硬盘数据恢复”一项，将其删除。

三、修复注册表

打开注册表编辑器，搜索含有regplus.exe的项目，将其删除。

瑞星提示：

近期利用网络安全漏洞进行攻击、敲诈的事件呈抬头之势，用户在遭遇类似的数据勒索时，千万不要给黑客汇款，以免助长他们的嚣张气焰。本文中提到的数据隐藏原理比较简单，对电脑比较熟悉的用户可自己操作找回数据。但也有些勒索病毒手段比较恶劣，当你对找回数据没有把握时，一定不要轻易对硬盘做任何操作，联系专家进行修复，以免数据资料丢失。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800。能够上网的用户可以访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn或登录http://help.rising.com.cn使用在线专家门诊进行免费咨询。



三款软件的完美结合——塑造“苹果”式华丽桌面

■福建 千鸟枫飞

近来闲着没事，突然对系统美化方面产生了极其浓厚的兴趣。开始大量收罗各种美化方案。试过了几套“傻瓜型”的导入式方案后不是很满意，都不够个性。于是开始自行组合，经过反复尝试后，终于让我“撞上”了一套理想的。现在，拿来和大家一起分享。



图1

先看看我桌面的截图吧（**如图1**）！我非常喜欢苹果极简的清爽风格，因此做出来的桌面很像苹果桌面的样式。仔细看看，你还认得出它是Windows吗？整个桌面仅由3部分组成：顶端和底端的工具栏及桌面正中苹果Logo的时钟。加上三者都是半透明的，精美的壁纸几乎没受到多少遮挡。够简洁的吧！当鼠标移过工具栏上的图标时，图标会动态放大，并显示图标名称（参见图1），图标被双击后还会显示动画效果。顶端的工具栏内依次镶嵌着“我的电脑”“回收站”“音量调节”等常用图标。底端的工具栏最左边是“任务管理器”和“显示桌面”，中间是多媒体工具，最右边类似任务栏的功能，可显示当前打开的窗口。所有必需的功能一应俱全，可谓“简约而不简单”，完全可以摆脱Windows桌面单调的快捷方式和任务栏。

苹果提倡的就是简约，所以我们只需3个软件就可完成以上一切。它们分别是：Y′z Dock、ObjectDock和“笨笨钟”。前两个同属工具栏软件，各有优点。Y′z Dock的工具栏较平滑精细，适合放小图标，而ObjectDock的工具栏3D效果不错，适合放较大的图标。它们都带有自己的图标文件夹，可供程序更换图标。ObjectDock自带的图标比Y′z Dock的更立体，并带有任务栏的功能，但它是英文版的。由于它们的选项基本相似，所以也不影响使用。“笨笨钟”是一款桌面嵌入式时钟软件，可调节透明度，并有多种皮肤可选，还具有语音提示功能。用它既可弥补任务栏的时间显示，也可突出那个浅蓝的苹果Logo，成为桌面的一大亮点。

下面是具体步骤：

第一步，添加程序图标。工具栏软件安装完后即会自动运行。这时先右击Y′z Dock的工具栏，在右键快捷菜单中选择“在屏幕中的位置”→“上”（**如图2**）。同样的方法把ObjectDock设置在屏幕下方。把要添加的程序图标放在桌面上，直接用鼠标左键拖入工具栏中。要把图标从工具栏中删除，只要将它再拖出来即可。图标都添加完后，右击工具栏勾选“锁定物件”（**如图3**）。这样，图标就不会被拖出去了。

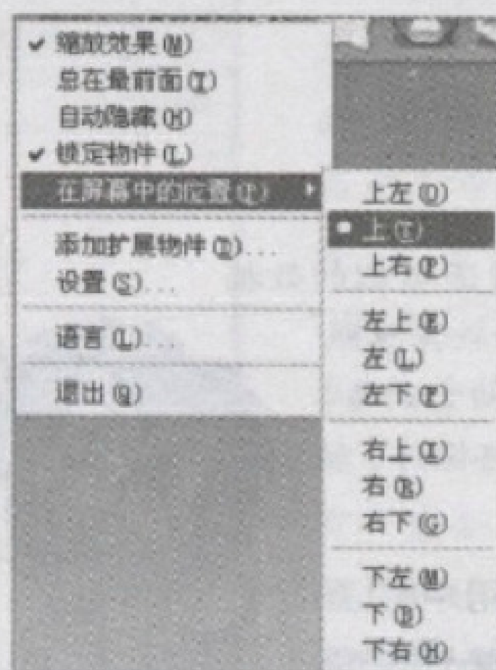


图2

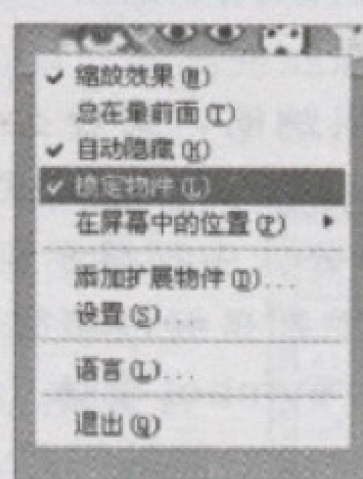


图3

第二步，添加系统设置图标。我们经常要用到任务栏中的音量调节，或是右击任务栏来打开任务管理器。为摆脱Windows任务栏的束缚，我们只需将这些系统设置也做成快捷方式拖入工具栏即可。系统设置的程序都保存在c:\windows\system32\中。进入这个文件夹，右击选择“排列”→“类型”，再分别打开扩展名为.msc和.exe的程序文件，就会发现要找的系统设置程序（**如图4**）。找到后复制程序名，加在“C:\windows\system32\”后即可作为快捷方式“目标文件”一栏的内容（**如图5**）。音量调节、任务管理器和注册表的程序名分别为sndvol32.exe、taskmgr.exe、regedit32.exe。

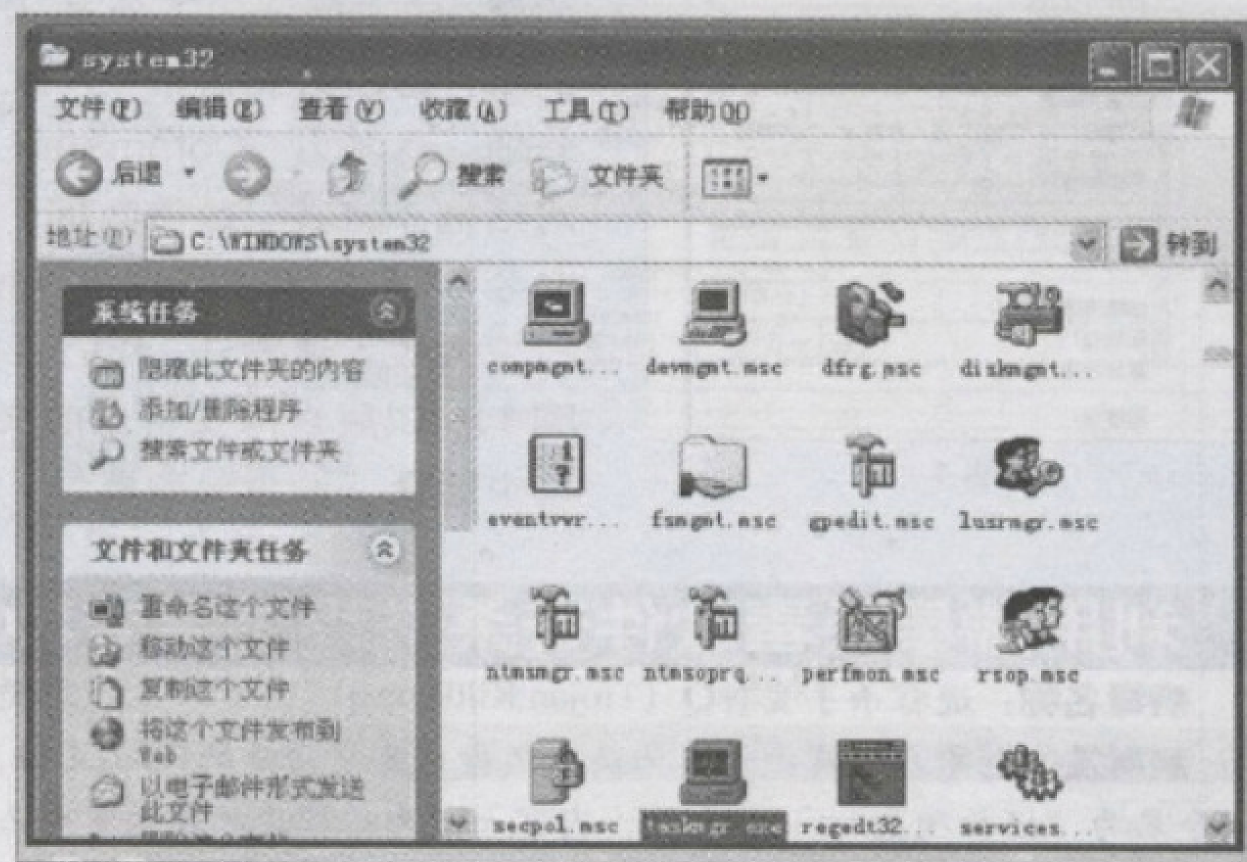


图4

“显示桌面”的快捷方式直接通过在快速启动栏中右击它的图标选择“发送到”→“桌面快捷方式”来建立，最后将它们统统拖进工具栏。

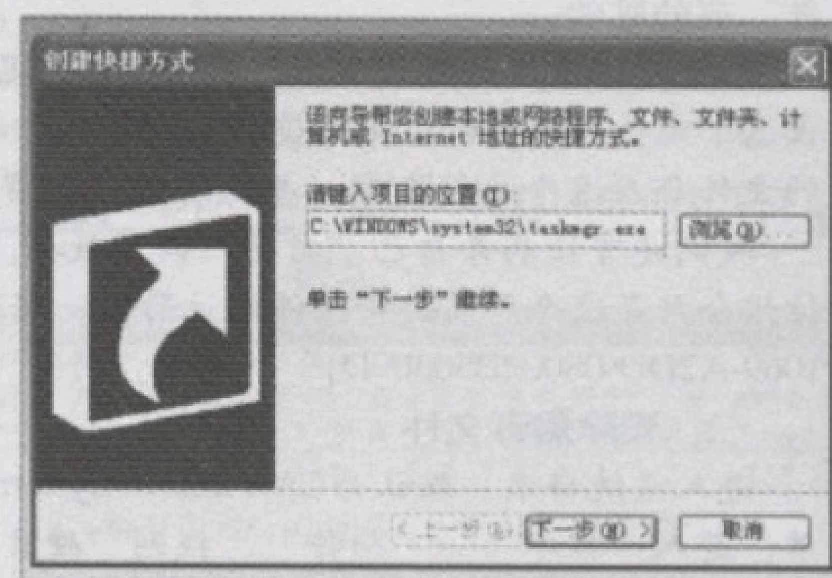


图5

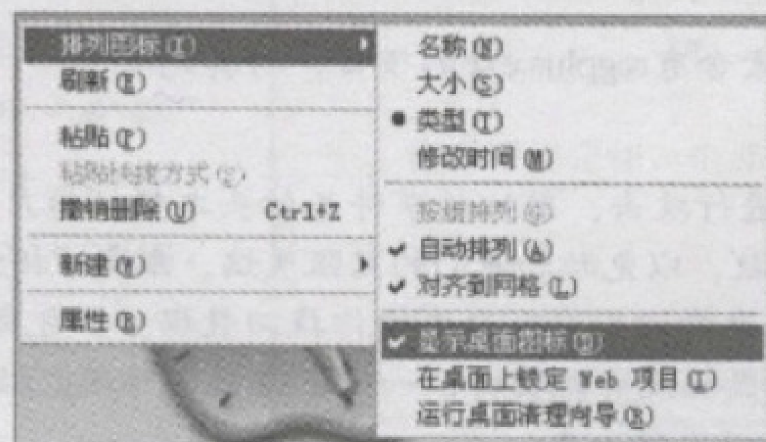
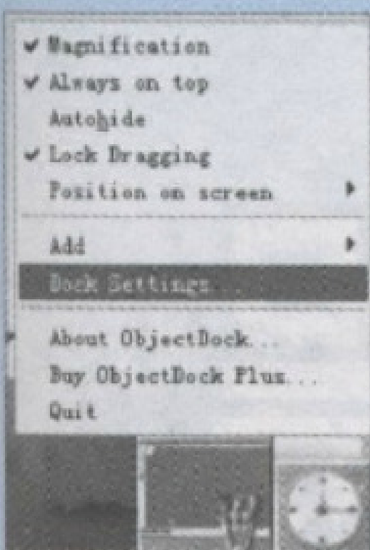


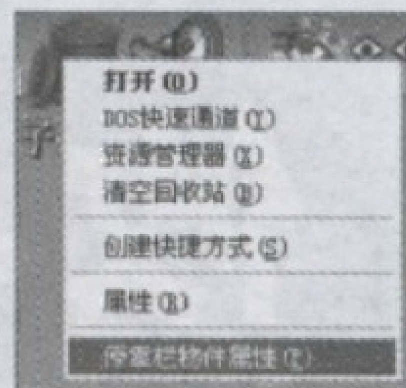
图6

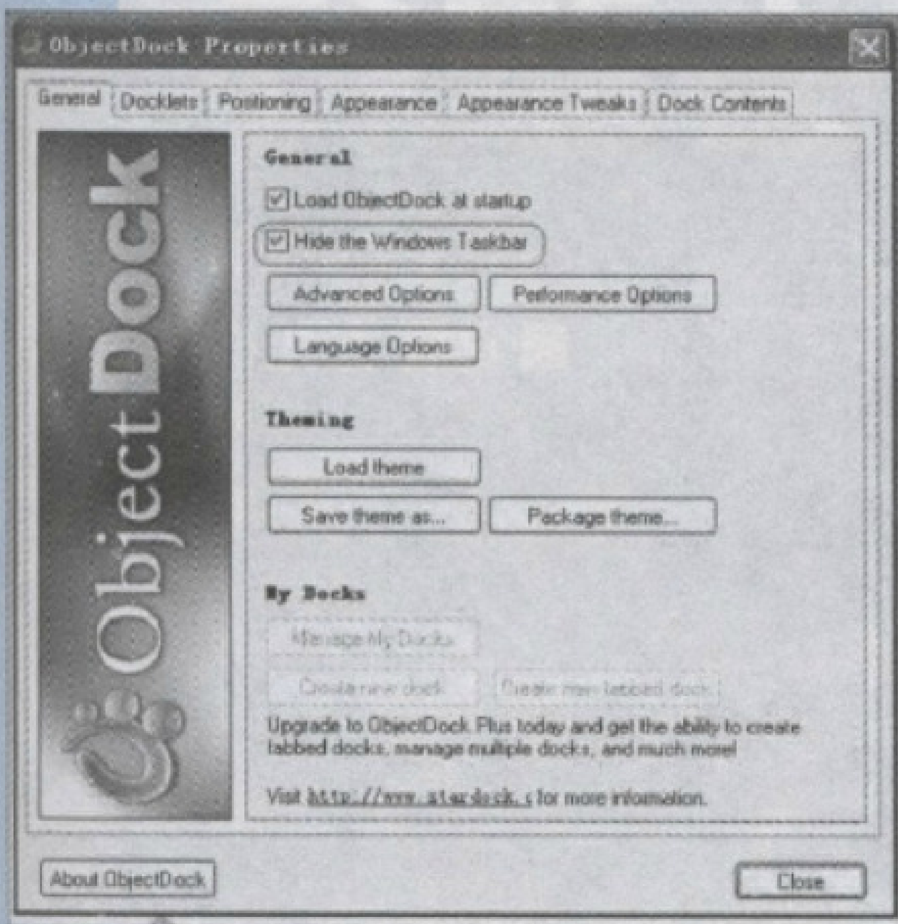
第三步，隐藏桌面图标和任务栏。右击桌面→“排列图标”→去除“显示桌面图标”前的勾即可隐藏桌面图标（**如图6**），然后右击ObjectDock选择“Dock settings”（**如下页图7**），在一个选项卡中勾选“Hide the windows Taskbar”（**如下页图8**）

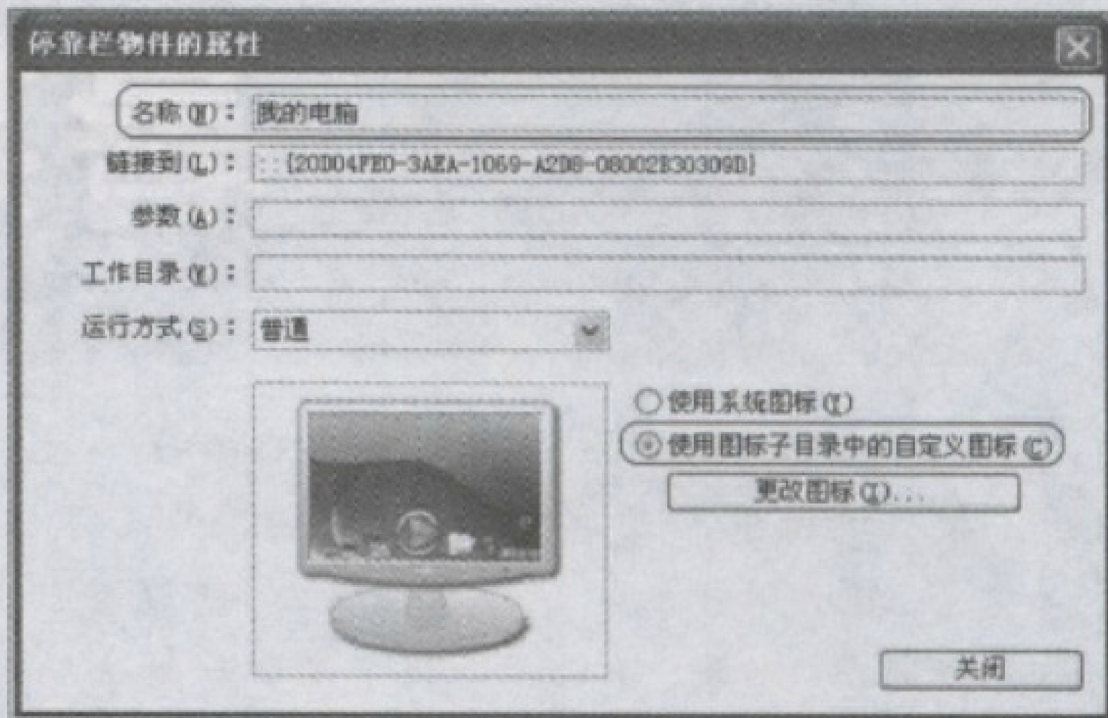

图7

即可隐藏任务栏。用这个办法隐藏掉任务栏后，我们只要按一下Windows键就可打开“开始”菜单，再按一下又会隐藏掉。这样我们就真的可以丢掉任务栏了。

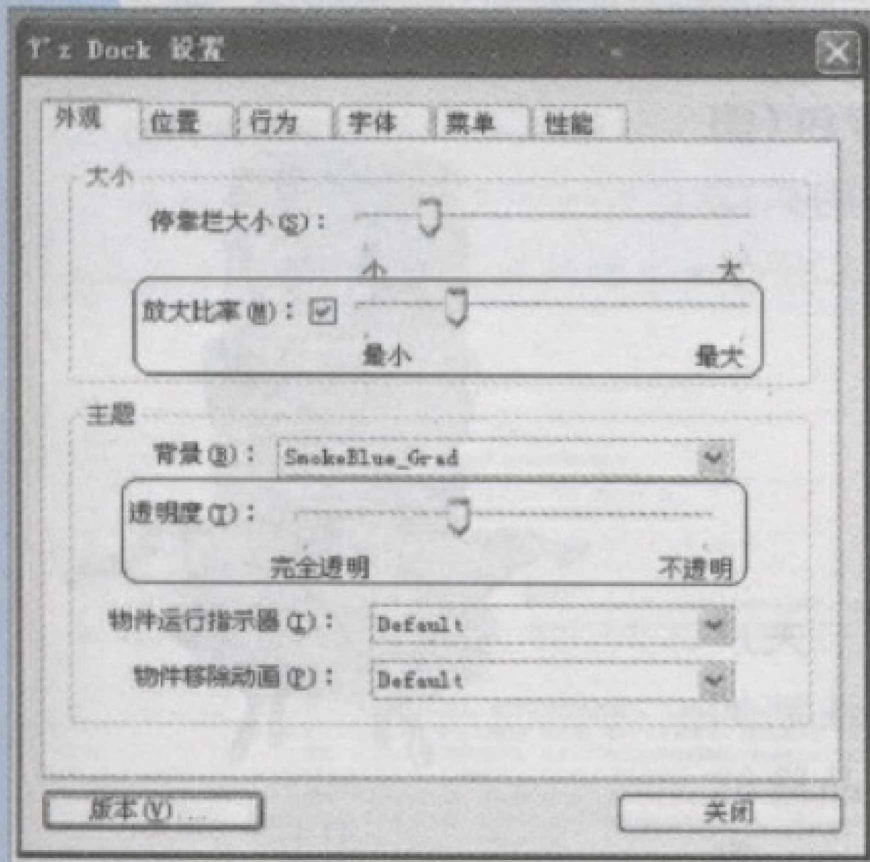
第四步，给程序换图标。图标的作用就像领带一样：虽然小，但往往能起到视觉上的决定性作用。右击工具栏中的某个图标→“停靠栏物件属性”（**如图9**）即可打开属性对话框，在名称一栏输入文字，即可修改图标显示文字。勾选“使用图标子目录中的自定义图标”，然后单击更改图标即可选择工具栏程序提供的图标来替换原来的图标（**如图10**）。要是觉得供替换的图标太少了，还可自己复制一套图标到工具栏程序文件夹下的icon文件夹中，就可任意选择自己喜欢的图标来替换了。

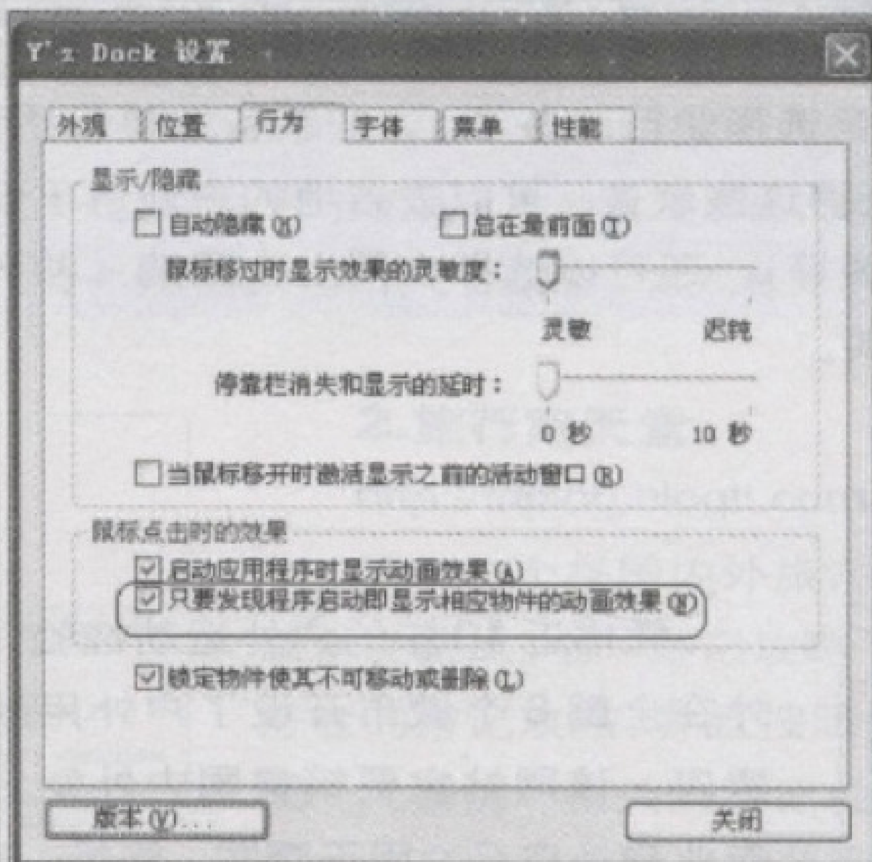

图9

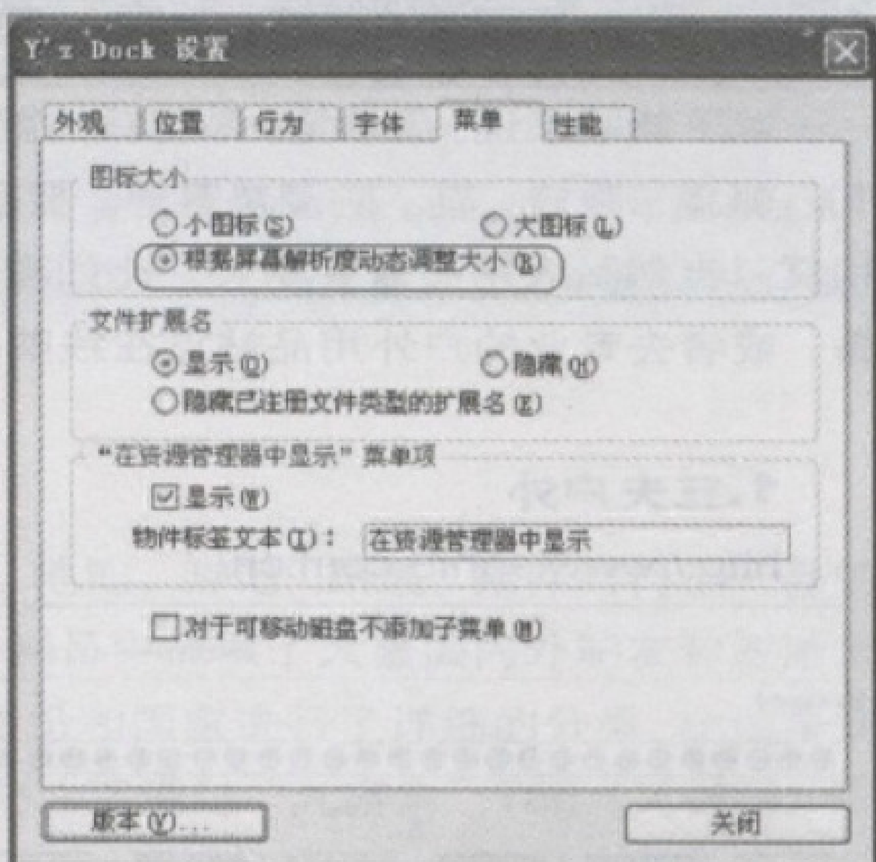

图8


图10

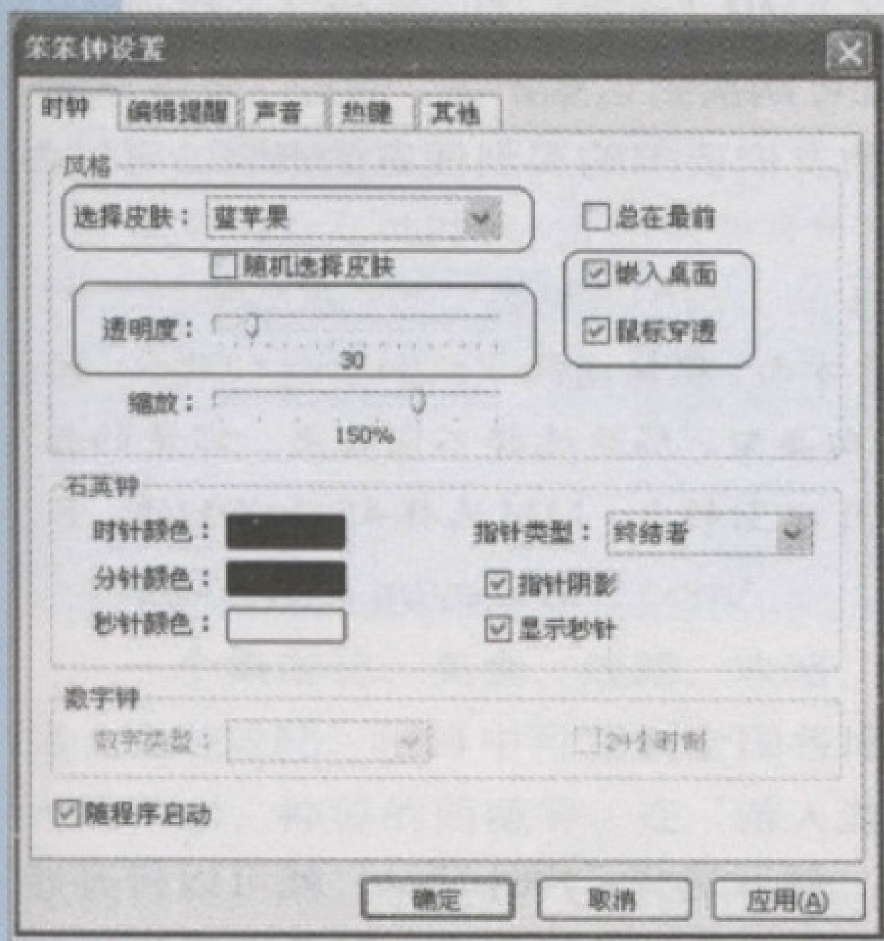
第五步，设置图标效果。如果觉得图标在鼠标悬停时放大得过大了，可调整它的缩放大小，右击工具栏→“设置”，选择“外观”选项卡，在“放大比率”右侧拖动指针即可。还可切换至“行为”选项卡，勾选下方的“只要发现程序启动即显示相应物件的动画效果”来产生动画效果。如觉得图标过大，还可选择“菜单”选项卡，在“图标大小”中勾选“小图标”或“根据屏幕解析度动态调整大小”（**如图11、图12、图13**）。


图11


图12


图13

第六步，设置“笨笨钟”。安装完成后，右击任务栏上的时钟图标→“选项”，切换到“时钟”选项卡，在“选择皮肤”后选择“蓝苹果”，即可换成以苹果Logo背景的时钟，在“透明度”后拖动指针即可设置透明度。再用左键拖动时钟到屏幕正中，然后在“时钟”选项卡中勾选“嵌入桌面”和“鼠标穿透”，就可以将时钟固定在桌面上了（**如图14**）。


图14

所有设置完成之后，别忘了将3个软件都设置为开机启动。这样，一开机就能看见我们亲手制作的桌面了。做完以后，赶紧请几个好友来欣赏欣赏，让他们都羡慕一下吧！

一句话技巧

有时USB设备并没有被使用，但在停用该设备时却显示“现在无法停止设备”，遇到这样的问题可尝试以下方法：按Ctrl+Shift+Esc调出任务管理器，结束explorer.exe进程，这时系统桌面会消失，然后切换到“应用程序”选项卡，点击“新任务”按钮，在“创建新任务”对话框中键入“explorer.exe”，消失的桌面就回来了。现在，重新卸载USB设备，一般情况下即可安全卸载了。

辽宁 金色铁锚

悠长假期 悠然自得
暑期一起去驴行

■安徽 方托马斯

暑期已经到来，很多爱好旅游的大学生，肯定想远离钢筋混凝土的城市，置身于美丽的大自然中，尽情地享受大自然的气息，缓解紧张的学习带来的压力。那还等什么，选好路线，准备好背包、帐篷、睡袋……找个老驴一起去驴行吧！（很多朋友对"驴友"一词很陌生，其实，它就是旅游的"旅"的谐音，泛指参加旅游、自助游的朋友。此外，还有"山友"，指登山运动的爱好者；"色友"，指摄影爱好者。）

一、新驴上路篇——驴行装备采购

对于新驴来说，最烦恼、最花钱的就是选择驴行装备了。这些装备主要包括背包（**图1**）、帐篷、睡袋、鞋、防潮垫等等。要获得这些装备，可以去当地的户外俱乐部购买或租赁（当然私人用品需要购买，比如睡袋等），还可以选择在网上去团购、购买二手装备，或者去专业的户外用品站点在线购买。



图1

1.三夫户外

http://www.sanfo.com.cn/

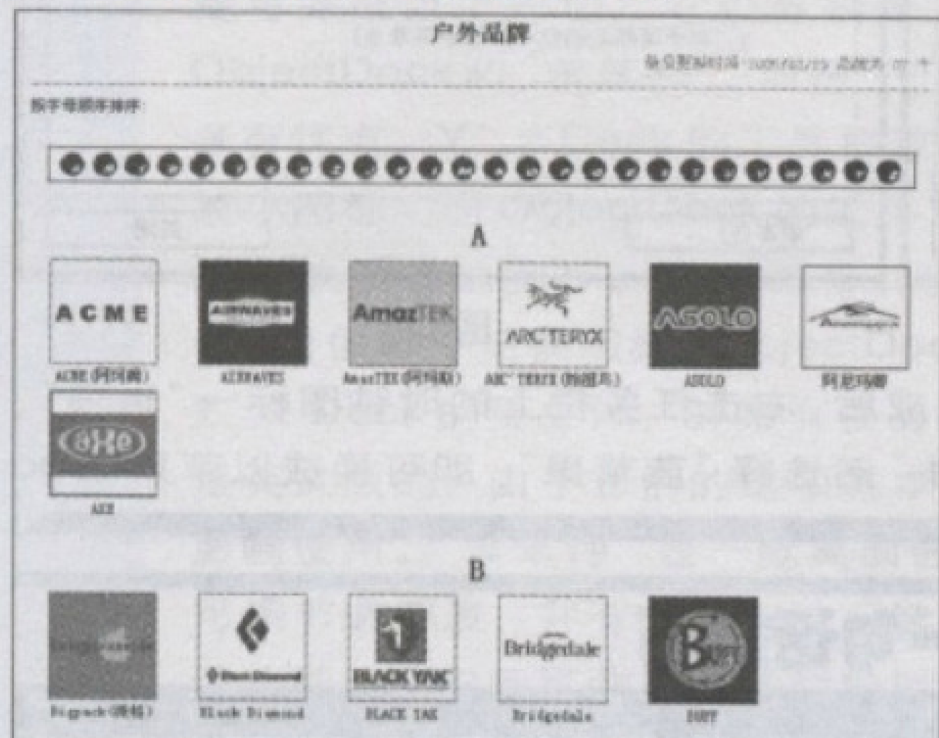


图2

凭借近10年的户外运动经验，三夫户外在全国8个城市开设了户外用品连锁加盟店。该网站主要销售国内外知名品牌的专业户外产品，用于野营、旅行、登山、攀岩、自驾车等多项户外运动，产品涉及ACME（阿珂姆）、PUERLAND（普尔兰德）、ARC'TERYX（始祖鸟）、CAMP（坎普）、Bigpack（派格）等87个品牌（**图2**）。通过"网上商城"就可购买到这些产品，通过"装备评测"可看到别人试用装备的感受；学生朋友们要想购买到便宜的装备，可以去"活动促销信息"找找。

背包选购技巧：

对于普通的学生朋友来说，在品牌方面，建议选择中低档价位的背包，比如国货产品ACME、PUERLAND、Toread（探路者）等。在种类方面，首先确定活动类型，然后选择不同种类、容量的背包。比如在本市周边出行，选择25升左右的包即可；如果做长途出行，GG选择65升以上的包、MM选择45升以上的。另外，建议在选购的时候，最好满载进行背负测试，选择最舒适的包。

2.淘宝网

http://www.taobao.com/

淘宝网也提供了大量与户外相关的装备销售。在其主页面选择"运动"栏目，然后选择"户外运动"就可以打开专门的户外装备销售页面。或者，直接输入关键词（比如"帐篷"），选择"户外/野营用品"进行搜索。对于搜索到的结


图3

果（**图3**），还可在左侧的“缩小搜索范围”区域输入关键词（比如价格、所在地等）进行指定搜索，一定能“淘”到你满意的户外宝贝。

帐篷选购技巧：

帐篷的种类比较多，按用途主要分为休闲帐、野营帐、高山帐。对于学生朋友来说，首先要明确出行的活动类型，根据不同的用途来选择，建议选择野营帐即可（价格从200～2000元）；从大小方面来看，一般建议选择双人帐篷，因为双人帐和单人的重量差不多；从帐杆材料来看，铝杆更结实，玻杆更轻、更便宜，学生朋友可以考虑玻杆帐篷；从帐面材料来看，建议选择双层帐篷，因为内帐可以透气、外帐可以防水。

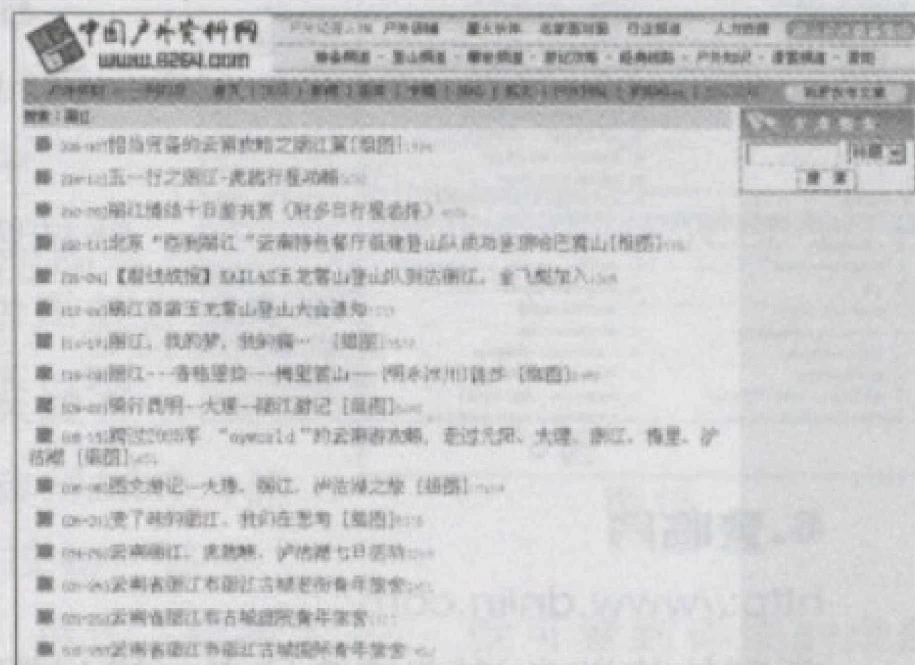
二、老驴经验篇——查找线路攻略

选择好户外装备之后，就可以计划出游路线了。可是，对于学生来说，很多地方是陌生的，选择线路也是最苦恼的。不用愁！网上提供了大量老驴和旅游爱好者的游记攻略，通过这些攻略我们就可以找到最省钱、最便利的路线。

1.中国户外资料网

http://www.8264.com/

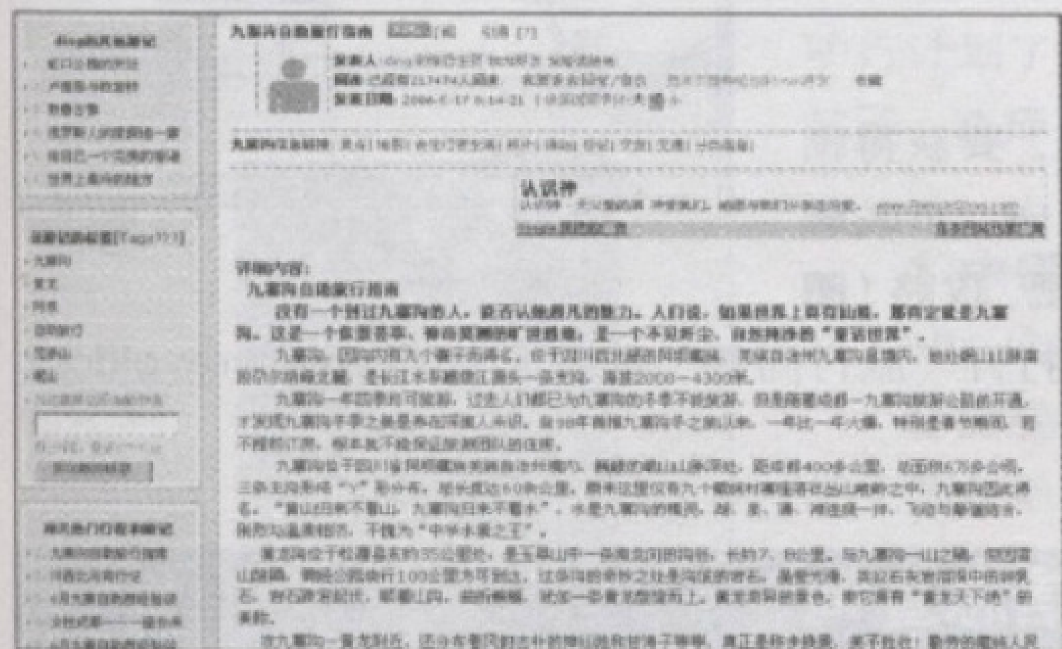
致力于提供户外运动资讯服务的站点，提供了装备、登山、攀岩、滑雪等专业的频道。要查询户外游记攻略，可以在“游记攻略”栏目中查找，其中按照东北、西北、西南、华北、华南、华东和华中地区进行了分类，内容非常全面。比如要查找“丽江”的游记攻略，可以选择“西南地区”进行查找，或者在页面右侧搜索区域输入“丽江”进行标题或内容搜索，然后就可找到与丽江相关的游记攻略（**图4**）。


图4

另外，“经典线路”栏目也提供了全国各地经典的旅游线路，对于要出行的朋友们也可作为参考。

睡袋选购技巧：

选购睡袋最主要关心的是温标，也就是舒适低温。对于夏天出行的朋友来说，建议选择高于5℃的抓绒睡袋（也可配合其他睡袋在冬季使用）。选择的睡袋要根据自己的身材来定，太小的会太紧，不能转身，不舒服；太大的里面空空，会影响保暖性。


图5

2.旅行家天堂

http://triplog.blogtt.com/

国内一个集国内外旅游、地图、游记、路线、结伴同行于一身的综合性站点。在“游记攻略”栏目中提供了大量国内外驴友和旅游爱好者的游记攻略，并且按照省份和国家进行了详细的分类。比如要查找“九寨沟”相关的游记攻略，可通过“九寨沟”Tag（关键词）获得，也可在国内游记攻略中找到九寨游记攻略（**图5**）。在其首页的地图中点击你要去的省市，也可以一步一步找到相关的游记攻略和文字介绍。另外，在“游记攻略”栏目中还可以使用RSS阅读器订阅最新游记攻略（订阅链接：http://feed.blogtt.com/feed/rss2.asp）。

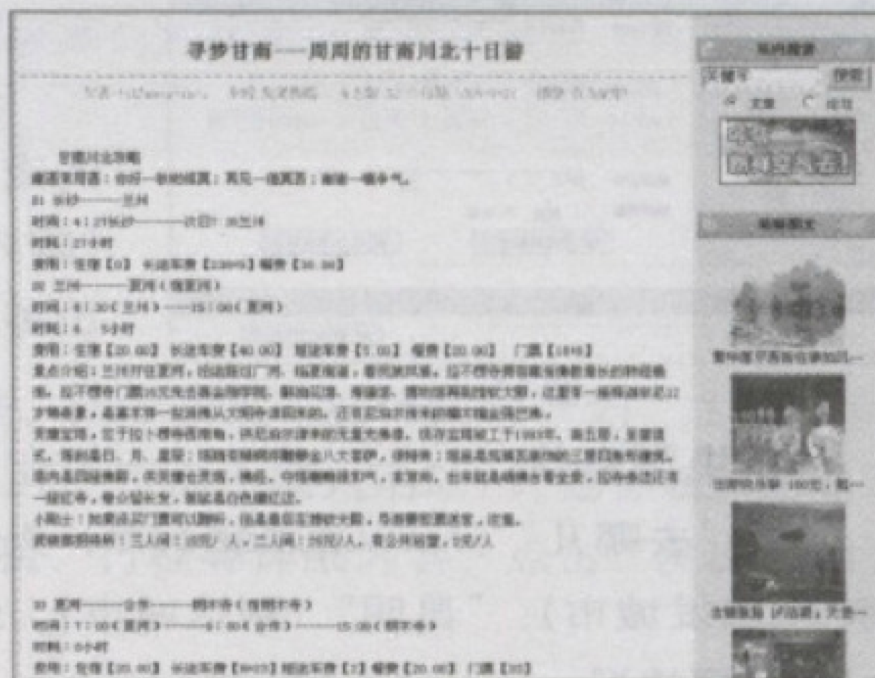
背包的装填技巧：

在装填背包的时候，并不是要将所有物品都装入其中，而是要让自己背得舒适。徒步情况下，一般将重物置于顶部，让背包的重心高一些，这样便于你在行走过程中挺直腰部；登山情况下，一般将重物置于底部，让重心低一些。

3.驴友网

http://www.traveler365.com/

一个集游记、美食、线路、攻略、百科等内容为一体的综合性网站。在其“旅游攻略”栏目中可看到全国各地驴友写的攻略，有美丽的九寨沟、迷人的黄山、神秘的西藏等；在“游人游记”栏目中提供了包括国内、欧洲等地的游记；在“线路推荐”栏目中提供了全国各地有名的户外、旅游路线，比如中国十大最热门的户外探险线路、甘南（**图6**）等。


图6

帐篷携带技巧：

因为帐篷是比较重的装备，放在背包内空间有限，放在背包外又容易被树枝挂住、不容易捆绑。为了便于携带，可将帐篷像收睡袋一样塞进睡袋套中（节省背包空间），铝杆或玻杆竖直地插入背包中即可。

4.驴友公社

http://www.69life.com/xlgl.asp

驴友公社提供的“线路攻略”栏目，主要有西藏、贵州、云南、四川、重庆、新疆等省市以及古镇的线路攻略（**图7**）。通过其左侧的“站内搜索”功能可搜索到近两年某个户外目的地的线路攻略，在“驴行地图”栏目中可找到各种与驴行相关的地图，比如婺源徒步地图等。

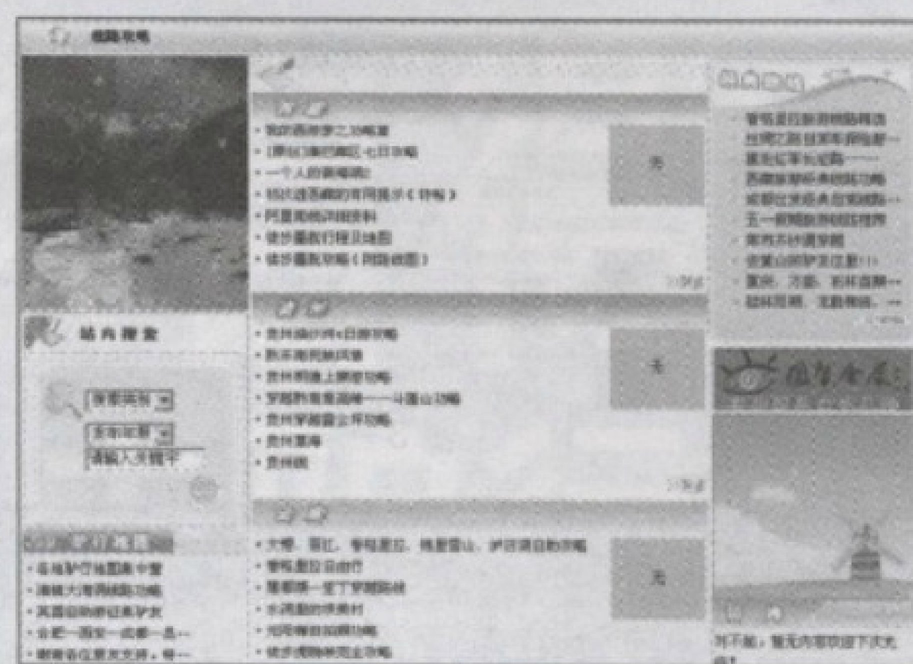


图7

防潮垫选购技巧：

防潮垫主要分为发泡防潮垫和自充气垫两种。对于学生朋友来说，建议选择更便宜、更轻的发泡防潮垫。不过，其体积比较大，一般捆在背包的外面。



图8

5.中国户外网

http://www.donkeyhome.com/xianlu.asp

中国户外网提供了线路攻略专页，线路攻略按照和中国户外资料网相同的分类（**图8**），并提供了10条推荐线路。查找方法非常简单，不过不提供搜索功能。



图9

6.登临网

http://www.dnlin.com/

新型的旅游类Web 2.0站点，通过网站可以分享你去过的地方、想去的地方、要去的地方，以及对这些地方的感受和想法。在其主页的地图中点击你想去的地方，然后在“本地区的游记”中就可看到该省、市相关的游记，如玉门关（**图9**）；点击页面上方的“游记”，也可找到相关的内容。



图10

7.行走地球旅行网

http://www.traveldoor.cn/

这是一个分享旅途游记图片的网站，提供了国内外相关的旅行信息。要获得相应地区、景点的旅行游记和攻略，可在其主页的“旅行搜索”区域输入省、市关键词进行“游记”“旅行经验”搜索，然后就可以搜索到其他朋友分享的游记、攻略（**图10**）。另外，如果对要去的地方不熟悉，有何疑问，可以在注册之后，打开“旅行问答”页面（http://www.traveldoor.cn/china/postcard.asp），提出你的问题。

三、驴行必备篇——驴行信息查询

出去驴行，掌握航班、火车、天气、地图等信息资讯是必需的。对于学生来说，肯定想买到便宜的机票、火车票，了解到最准确的天气预报。通过如下的网站，兴许可以找到这样的打折信息、准确的天气信息。

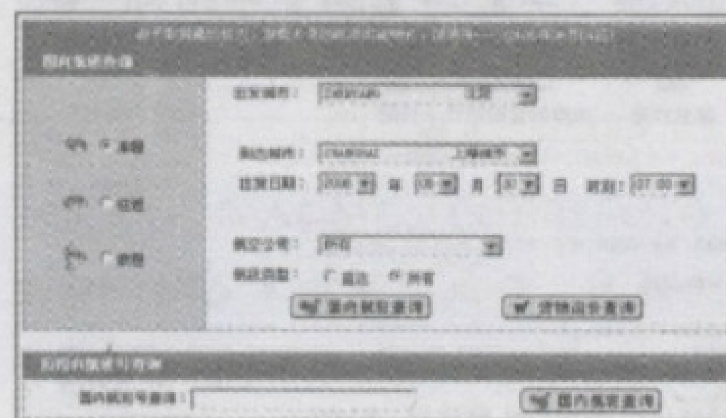


图11

1.航班查询

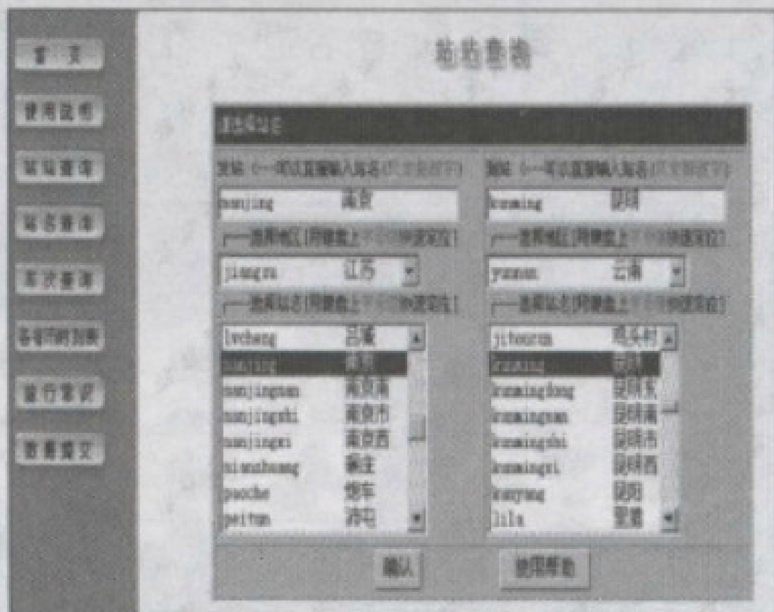
登录http://jipiao.oklx.com/search.aspx，这里提供国内外单程、往返、联程航班的查询。分别输入出发城市、到达城市、出发日期，选择航段类型（**图11**），点击“国内航班查询”按钮就可获得详细的航班信息，包括航班号、航空公司、机型、票价等。

2.机票查询

以“去哪儿”（www.qunar.com）为例，比如要搜索从南京到昆明的机票信息，可在机票搜索页面中分别输入“南京”（出发城市）、“昆明”（到达城市），选择出发日期。点击“搜索”按钮就可搜索到相应的机票结果，包括实时票价以及订票情况。

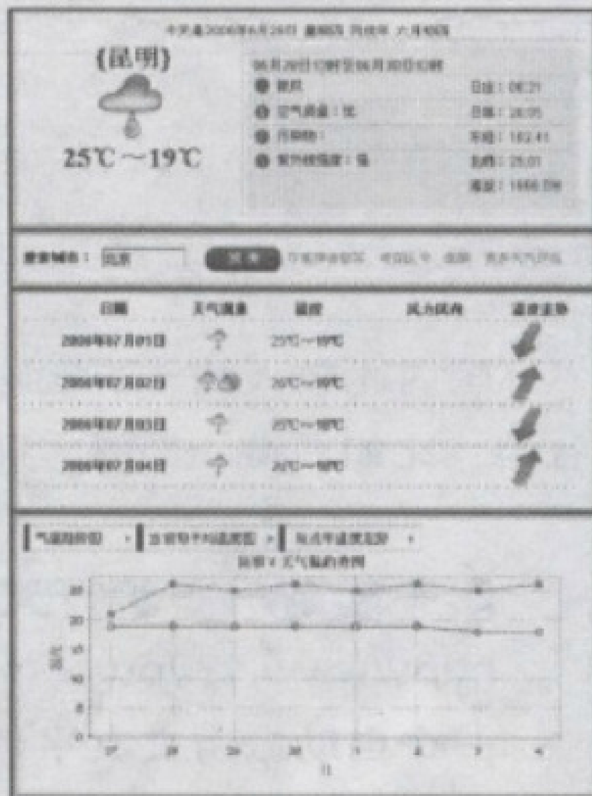
登山杖腕带使用方法：

很多新驴在使用登山杖的时候，有一个误区：认为腕带的作用仅仅是让登山杖不离开自己的手腕。其实不然，正确地使用腕带可以减少冲击力：把腕带拿起来手从下方穿入，将带子压在手掌之中，然后抓住把手即可。


图12

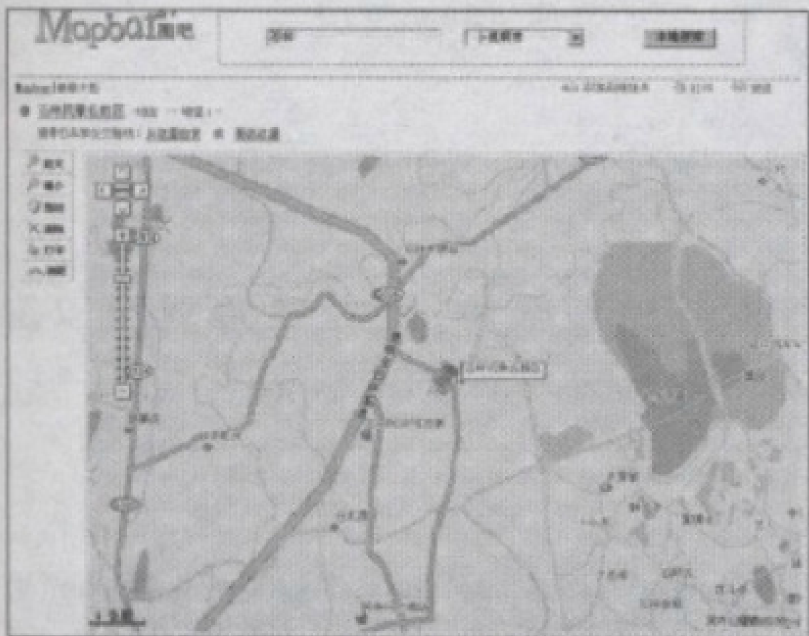
3.列车时刻表查询

以 http://www.oklx.com/cn/train/index.asp 为例，可以选择站站查询、站名查询、车次查询。比如要查询从“南京”到“昆明”的列车时刻表，可在左侧点击“站站查询”；接着在右侧的页面中选择发站（江苏、南京），到站（云南、昆明，**图12**），然后点击“确认”按钮即可。


图13

4.天气查询

以中国气象影视信息网（http://www.weathercn.com/）为例，在其首页点击“国内天气”。接着，在打开的地图上点击查询地区所在的省市，比如“云南”；然后，点击要查询的城市名称，比如“昆明”，就可看到昆明近5天的天气信息了（**图13**）。


图14

5.地图查询

Mapbar.com 是中国最大的地图服务门户，提供了全面的地图黄页、驾车路线和公交路线等查询服务。比如要查询云南“石林风景区”的地图，可在搜索框中输入“石林”，选择城市（昆明市），点击“Mapbar 地图搜索”按钮；接着，在搜索结果中的“石林风景名胜区”点击“查看大图”，就可看到详细的地图了（**图14**）。另外，还可以查找到石林、从石林出发到其他地方的公交/驾车线路等。

四、一起行走篇——发布/参加驴行计划

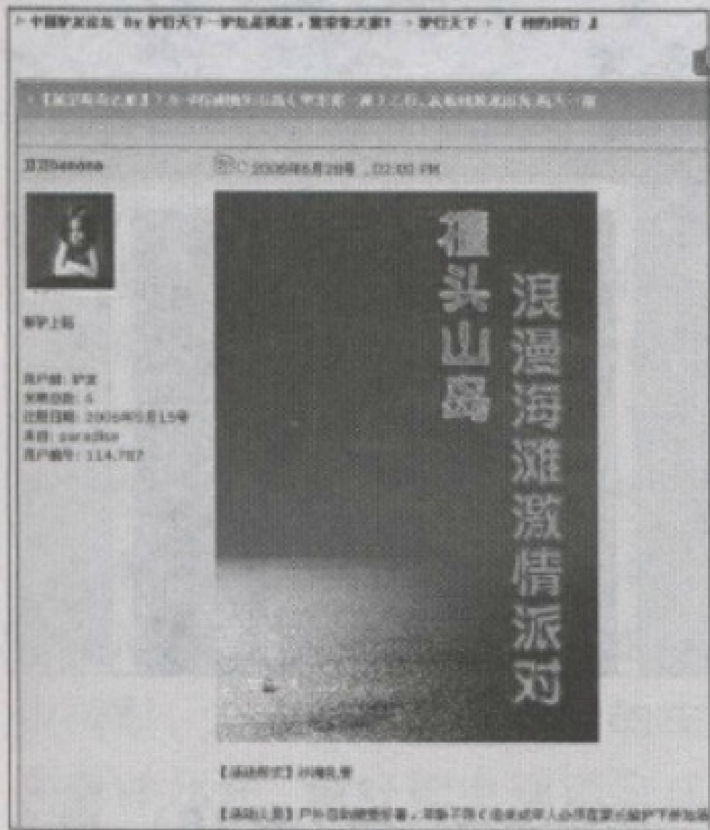


图15

在熟悉目的地线路，获得机票、列车时刻表以及天气等信息后，就可以发布你的驴行计划了。目前，发布驴行计划的途径大致有3种：可以选择在知名的户外论坛发帖子，选择在专业站点发布结伴同行计划以及通过户外俱乐部的网站发布。

1.中国驴友论坛——相约同行

http://bbs.8264.com/

全国规模最大的驴友论坛（驴子习惯称为“驴坛”），在“相约同行”版块中提供了全国各地驴友发布的活动计划帖子，还提供了各省市驴友的报道处。如果要发布活动计划，只要新建一个主题即可；如果要参加某个活动，只要打开并仔细阅读帖子（**图15**），跟贴并联系活动领队即可。

登山鞋鞋带的正确系法：

很多新驴对系鞋带的方法不屑一顾，其实大错特错。为了防止脚底起水泡、脚后跟磨伤，需要将鞋带绕最顶层的钩子，然后将鞋带十字交叉，再绕着钩子系成8字形；接着，穿过鞋带孔，在每根带子上结一个环，把它们塞过顶部的金属孔；然后，将鞋带的尾端穿过另一根鞋带的环扣，拉紧即可。

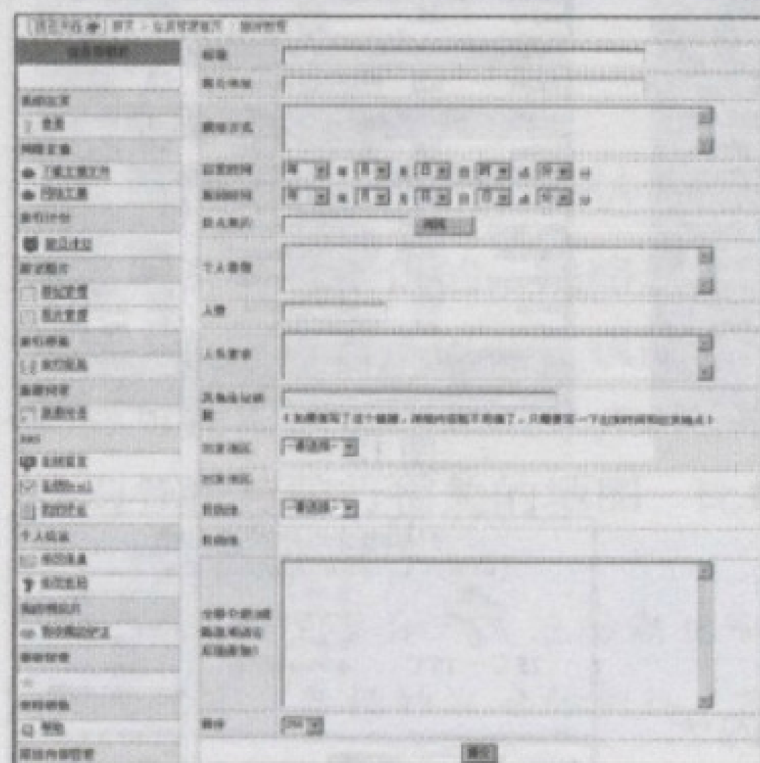
2.旅行家天堂——结伴同行

http://www.blogtt.com/trips/

相对于中国驴友论坛的简便，旅行家天堂的“结伴同行”栏目更专业一些。比如要发布结伴同行计划，注册之后，在主页右侧的“旅游计划”区域点击“我要发起出行计划”链接。然后，在打开的页面中输入活动/计划标题、活动开始/结束日期、出发城市、目的地、集合地点、联络方式、人数、预计个人消费、行程等详细内容，点击“发出活动邀请”按钮即可。

如果要查询其他驴友发布的活动计划，可以打开“结伴同行”栏目，然后选择活动类型、出发地、目的地等进

行查询。要参加该活动，在“计划”下方选择“我要报名参加这个活动”，输入相关留言，点击“提交我的留言”按钮即可。


图16

3.行走地球旅行网——旅行计划

http://www.traveldoor.cn/traveler/giftlist.asp

注册之后就可以发布你的出行计划。在打开的页面中可以看到最新发布的旅行计划，如果对该计划有兴趣，点击“计划主题”后面的“我要参加”，然后输入相关留言，再次点击“我要参加”按钮即可。如果要发布旅行计划，可以打开管理页面，在左侧选择“旅行计划”；接着在右上方点击“添加旅行计划”，然后输入标题、集合地址、联络方式、出发/返回时间、人数、个人消费等内容之后（**图16**），点击“提交”按钮即可。

4.驴友——驴行天下

http://www.lvyoubbs.com/

国内比较大的“驴坛”，在“户外活动召集”版块可以发布你的出行计划、讨论行程。出行计划的目的地涉及全国各地，比如西藏、新疆、四川、云南等等。另外，每周还有固定的活动召集计划（不过仅限于广州附近）。

5.一起游——驴行天下

http://www.17you.com/bbs/

一个自助旅游交友平台，在其“驴吧”栏目中提供了活动发布、活动摄影、自驾车等论坛版块。注册之后就可以在“驴行天下”版块发布活动计划，其中提供了浙江、上海、江苏、安徽、江西等地驴行活动发布计划。目前，活动计划主题已超过1000个。

五、驴子博客篇——用文字记录驴行

如今，写博客成了很多人的生活习惯。那么如果是爱好博客的驴子，可以选择专门的户外博客站点写博客，发表你的游记攻略、分享你的户外照片、体验户外心情、学习户外百科。

1.博客户外

http://www.blogoutdoor.com/

国内一个专门为户外爱好者提供的博客交流平台，文章分类详细。有意思的是，对Blog类别也做了不同的分类，比如山友、行者、色驴、车迷等，并提供热门文章排行、博客发表排行、最新攻略心得、最新原创游记。使用注册的用户名、密码登录之后，点击左侧的“发表日志”，就可发表你的户外博客了（**图17**）。


图17

2.背包客

http://www.hikersblog.com/

国内一个专门为驴友设计的博客平台，还定期发布电子杂志。在其主页点击“注册”按钮进行注册（**图18**），成为一名“背包客”；然后登录之后就可以在“用户管理后台”发表日志、设置主页模板、创建相册（提供100MB可用空间）、加入团队。另外，“背包客”还为每个用户提供了100MB的文件存储空间，这样就可存储户外资料了。



图18

通过网上这些丰富的“驴行”资源，我们可以找一条最省钱的线路去驴行。这样就不再被旅行团所束缚，想咋玩就咋玩；不再被导游带到购物中心，遭遇“扎店”和被宰之苦；不用随团去热门的路线，去“扎堆”看人……玩过之后，还可以用博客和图片记录下旅途中的风景和心情！

江湖粉丝必杀秘笈之球迷篇

■北京 青枚



江湖代有人才出，多少英雄竞折腰。本届世界杯狼烟方尽，下届世界杯狼烟待起，想了解谁？想花痴谁？想崇拜谁？本秘笈教你如何做粉丝，当扇子，务必做到迷无遗爱，发扬粉丝的专业精神，把追星这个很有前途的行业发扬光大，光耀古今。

世界杯在德意志的"战火"刚熄灭了没多久，全世界的真球迷、伪球迷还在回味刚刚过去四年一度的狂欢节日。这个夏天里球迷成为江湖上最大的势力，其规模之大堪比丐帮，影响之广直追武当少林。要在这样的一个群体里面混到发光发热，确实需要些门道。

必杀技之一：精研比赛

四年一度的世界杯自然是最隆重的盛会，其重要程度相当于武林盟主推选大会，值此期间所有江湖各大门派必然会参与其中，共襄盛举。作为一个球迷的入门功课就是要精研比赛的整个过程，即使做不到每场必看，也必须牢记整个赛程，最好能把CCTV的那张比赛日程图设置成桌面，便于随时随地查询、PK、评论。

看世界杯你可以没有立场，但是不能没有常识。小组赛后是淘汰赛，哪几个队有可能夺冠，本日比赛里哪一场会比较精彩、会成为世界杯期间的主要话题之一，都得知晓。如果条件允许，最好把电视锁定在CCTV-5。中央台体育频道全天候的专家分析、赛事回放、历史回顾、新闻摘评会在三天内把你集训成一个通晓天下八卦、江湖恩仇的百晓生。

光有常识没有见识还是不行的，好在互联网时代专家全面上线，几大门户网站每天24小时即时更新最新赛况，转载全球媒体的新闻。更有无数权威或者非权威，专家或者伪专家，写字的、唱歌的、下棋的、踢球的等等文体名人从内行看门道，外行看热闹，男人看足球，女人看球星等多种角度抒发海陆空全方位思考的成果，充分满足不同人、不同层次的需求。当你能把这些五花八门的专家意见综合归纳后为我所用的时候，就初步完成了一个球迷修炼的第一阶段：伪球迷。

世界杯只是各大球迷门派广招弟子的一次契机，一个开始，作为一个新球迷，踏入球迷圈子的第一步。要想继续不断升级成为更高层次的球迷，精研比赛这一招不能懈怠。世界杯之后还有欧洲各大顶级联赛，英超、意甲、德甲、西甲等等，即使不能看全也至少要随时随地了解最新进展新闻。作为新球迷，在这个世界杯中可以先了解意甲"电话门"的来龙去脉，关心一下切尔西、AC米兰、皇马中众巨星的动态。

必杀技之二：了解球星

江湖之事不外乎人事，足球也是如此，毕竟足球也是人踢的。所以本秘笈球迷必杀技之二，就是以人为本，从人入手，追溯球星成长经历，关注球星现状，展望球星未来。



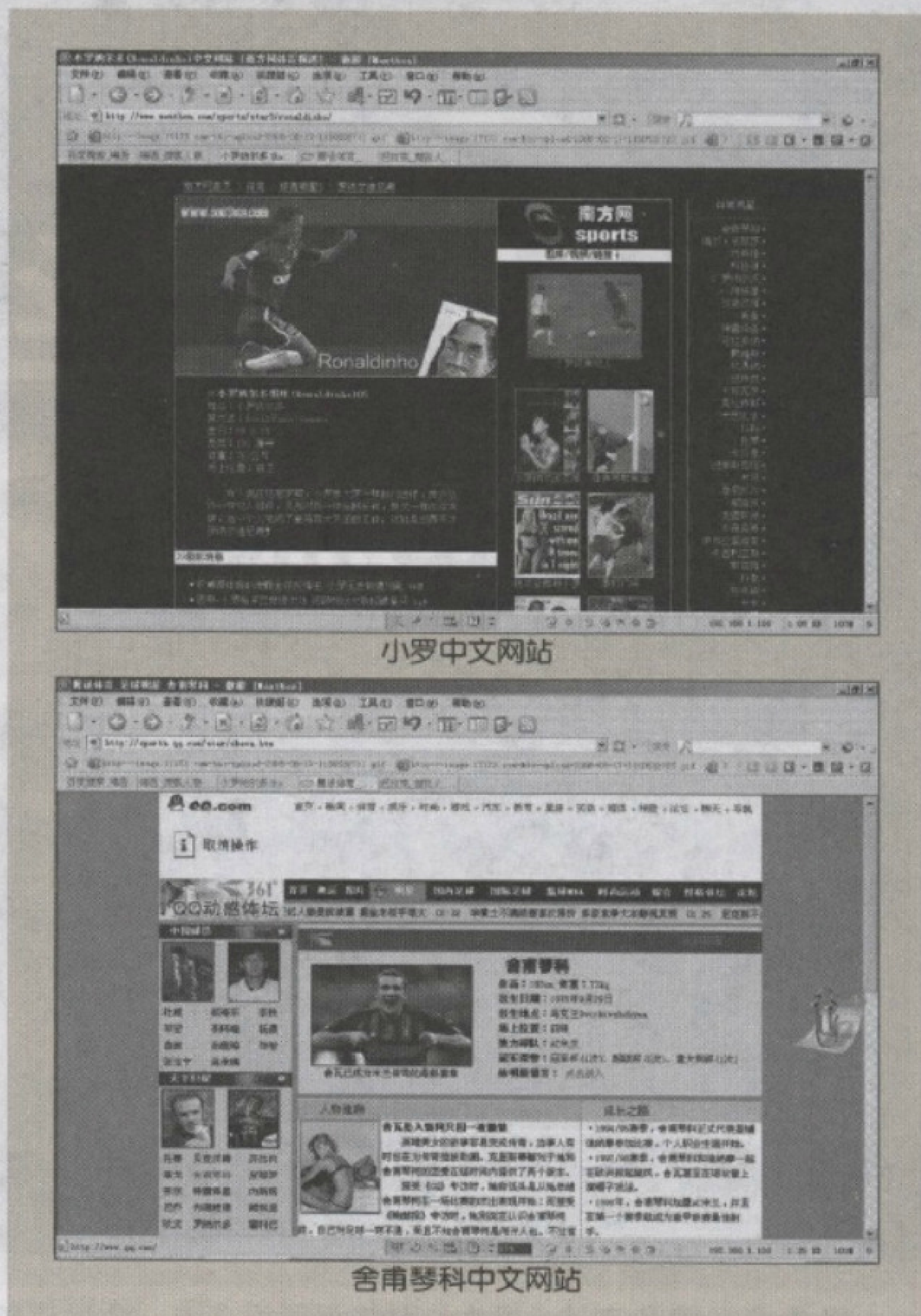
劳尔

喜欢足球你可以没有热爱的球星，但你不能不了解那些叱咤风云的名将。虽说鲍尔已老，老马不再，乌鸦贝利，只识口无遮拦误前程，曾经的名将如明日黄花、风中之烛般飘摇，但江山辈有才人出，各领风骚若干年，如今绿茵场上的老中青明星们还是

很有必要了解的。

劳模劳尔，明星小贝，传奇的外星人，这些名字所代表的人们纵横疆场身经百战，又是同门出身，他们的事迹即使不能做到了如指掌也要知道个大概。上网放狗(google)，江湖摆渡(baidu)，是了解他们过去最简便快捷的途径。至于劳模的低潮情绪，明星的妻儿，还有外星人的体重问题都会是各大门户网站体育频道即时更新的重要新闻，只要随时关注就可以了解。

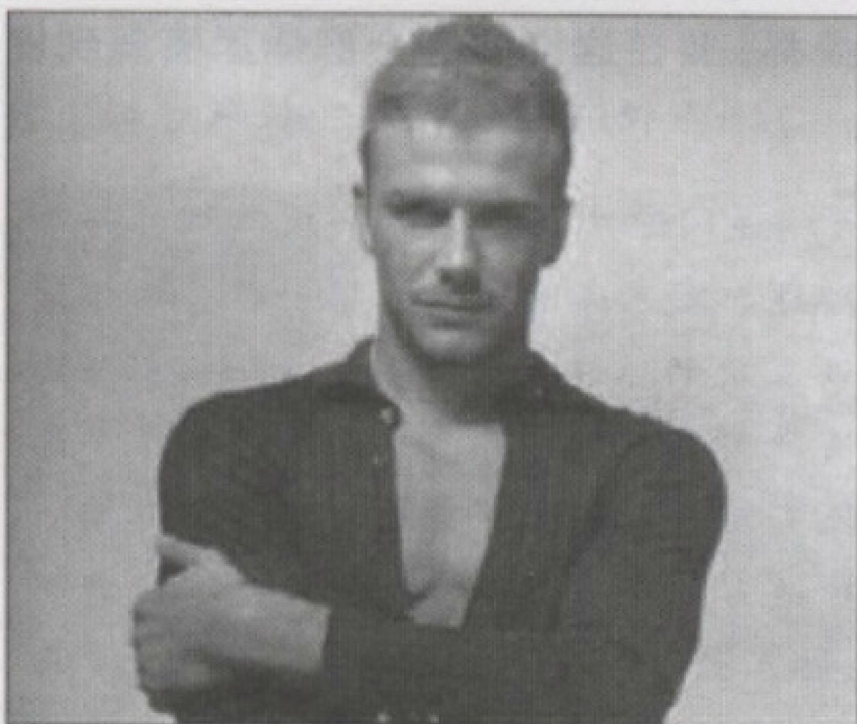
除了这些仍然在奔跑的传奇之外，还有一批如日中天的巨星才是足坛真正的中流砥柱。脚下功夫神鬼莫测的小罗，德国战车的主力引擎巴拉克，身披球王接班人圣衣的梅西，健壮的英格兰火车头鲁尼，沐浴着上帝荣光的卡卡，只有对这些人的大小战役耳熟能详、如数家珍，才可算是在球迷的世界里登堂入室了。好在这些人都已成名有些时日，在江湖最大的"情报机构"百度贴吧里都能找到标注着他们名字的专属贴吧。这些贴吧有些管理严格、资料丰富，有的人气极高、讨论热烈，即使最零乱萧条的贴吧，也总能找到一些相关专业网站的连接或者贴吧主人的详细资料，不失为迈入专业球迷队伍的一个大众化入口。



小罗中文网站

舍甫琴科中文网站

如果说百度贴吧是江湖上一个公开的情报机构，人人都能登门拜访、个个都敢发表言论的同时，信息资讯也相对简陋的话，这些巨星的个人网站则是需要投入更多的精力和热忱才能够有所斩获。对于刚刚进入球迷世界的新球迷来说，一个更好的选择是专业体育传媒机构为这些球星所建立的个人专栏网页。比如南方网体育明星中的专栏，或者搜狐新浪的明星专区。这些专栏汇集了大量体育明星个人的资料、图片、新闻。作为江湖上的名门正派，这些网页有专业化的技术支持，访问速度令人满意，资料也算是齐全。不好的地方则是消息来源比较官方，作为了解个人的窗口还令人满意，要起到升华粉丝的情感，促进粉丝之间交流的作用就显弱些。



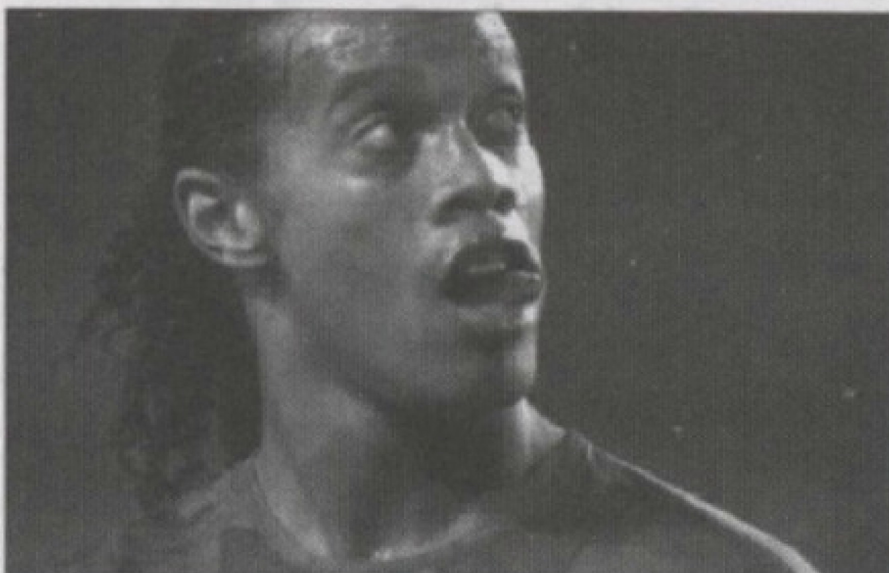
贝克汉姆

比如卡卡中文网：http://www.southcn.com/sports/star3/kaka/；

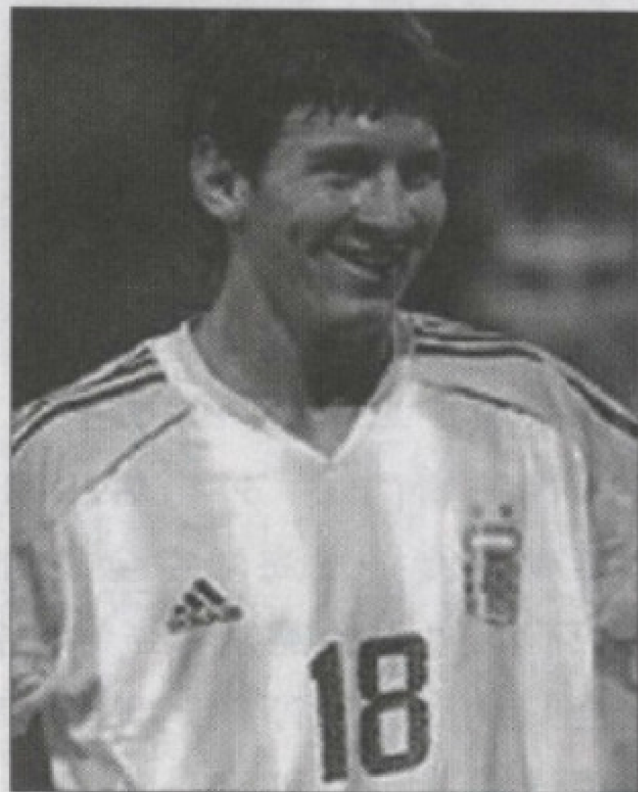
罗纳尔迪尼奥专栏：http://www.southcn.com/sports/star3/ronaldinho/，

舍甫琴科专页：http://sports.qq.com/star/sheva.htm 等。

江湖球星粉丝的最高境界，是以球星为生活的支柱组成部分。不只是要了解他们的最新消息，还要充分发挥花边绯闻传言流传速度快的优势，提前一步获悉其现状动向，并借以分析预测未来的发展走势和前景；不只是要绘制他们的人生路线和蓝图，还要构建他们的内心世界。根据已掌握的资料，比如星座、血型、童年趣事、亲友口述等来建立完整的个人档案。对其个人的了解要深入到对他的喜怒哀乐感同身受，对其身影要熟悉到虽处万千人中也能一眼认出的地步。这不仅仅是资料信息的搜集，还需要和同好们保持密切的交流，让整个团体成为一体：一乐皆乐，一悲俱悲；爱他所爱，喜他所喜。要达到这样的境界，就需要投入精力加入专业"粉丝团"。江湖中各大球星的粉丝团林立，总体说来彼此之间的关系与球星之间的关系一样，并不难分辨。主要步骤就是：首先找到粉丝团的专业网站，随时下载分析最新比赛、活动视频；掌握初步资料后进入论坛，只有进入到论坛的具体讨论和共享阶段，才算是真正进入到了江湖球星粉丝的最高层次。师傅领进门，之后的修行就要看个人了。



小罗



梅西

本秘笈额外附送几个国内著名的明星个人网站：

卡卡在线：http://www.52kaka.com/

劳尔球迷中文网：http://www.raulfans.com/

贝克汉姆中文网：http://www.davidbeckham.cn/

必杀技之三：技术流

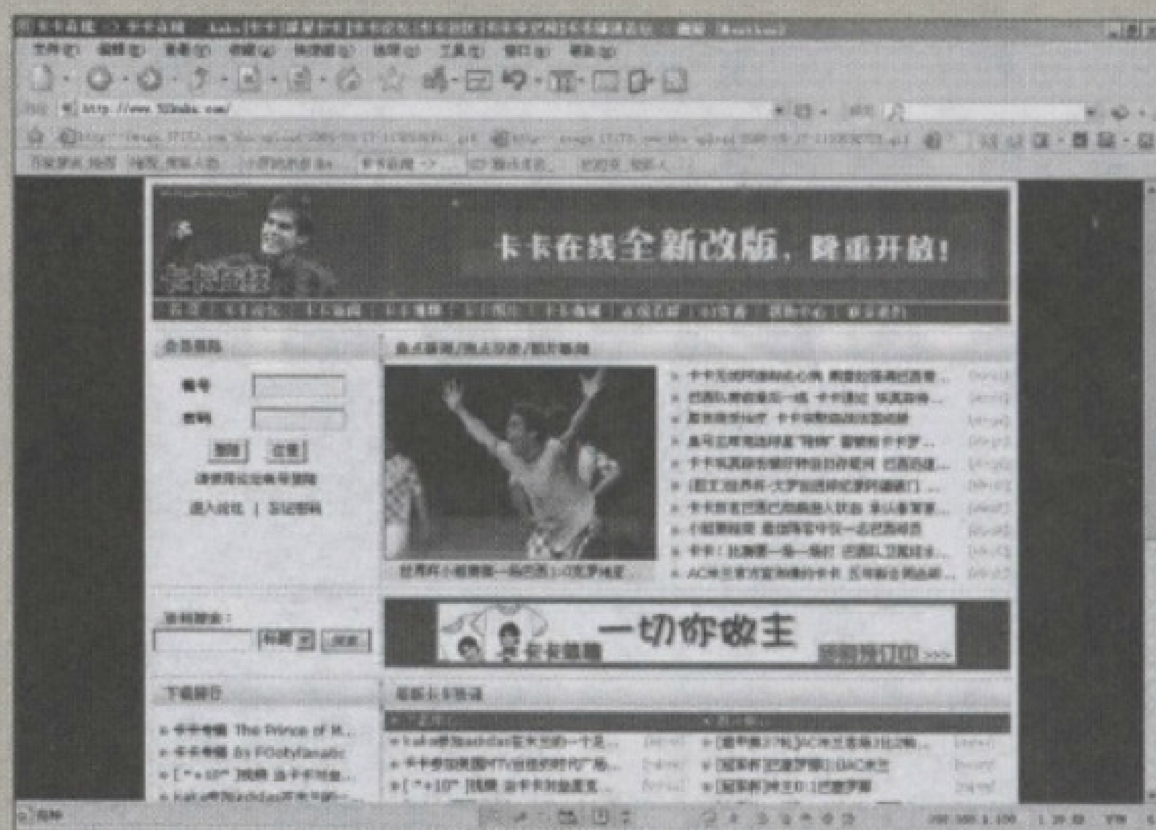
本秘笈特别说明：此处所提到的技术流是专指号称真球迷，喜欢研究足球武功本身的这群人，而非赛场上的巴西、西班牙这些武功门派。

不是所有人都喜欢对一个陌生人顶礼膜拜或者视若珍宝的。对于江湖上的各路英雄来说，也许更多关注的是降龙十八掌这门武功本身而非那位萧峰大侠。无论是萧峰还是洪七公还是郭靖，重点在于他们手上的武功。所以江湖球迷中也出现了一个以脚法、传球、排兵布阵等技战术为主，号称真球迷的流派：技术流。

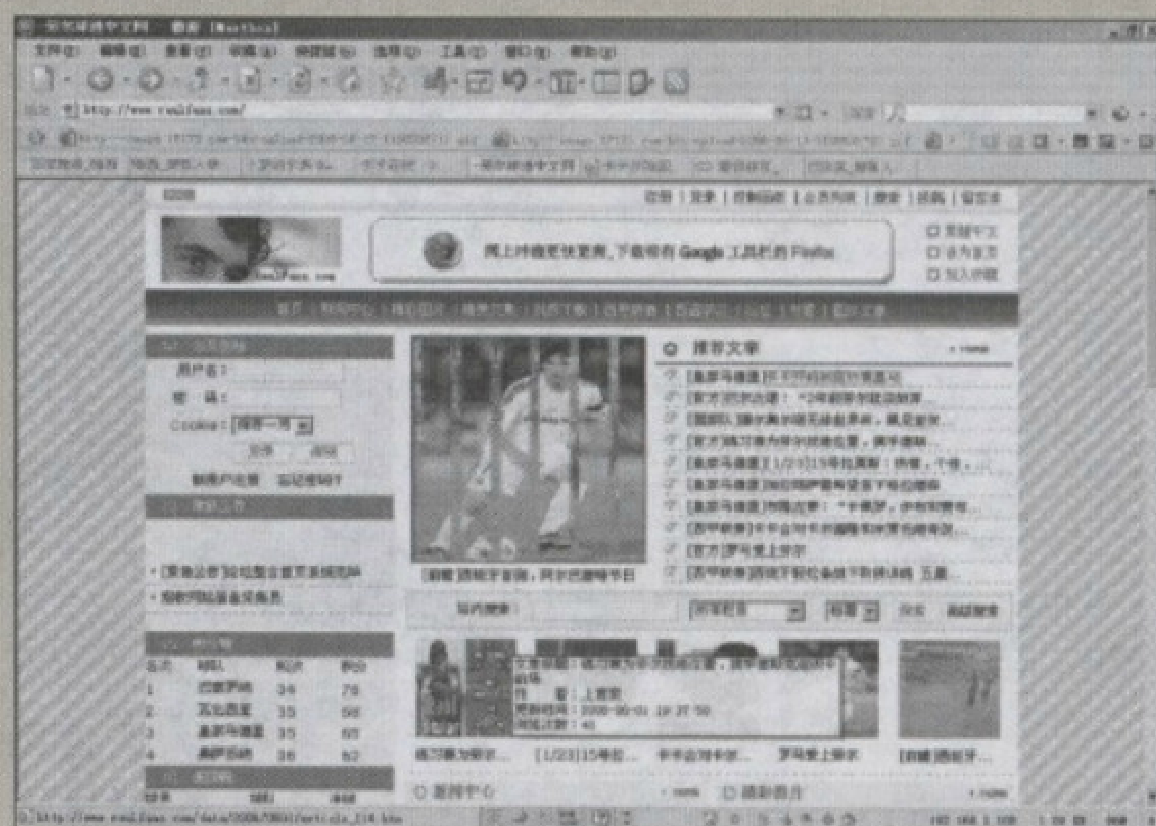
和其他两个必杀技一样，技术流的起点也是各大门户网站体育频道。所不同的是，这次的出发路线不是从新闻着手，而是从评论开始。江湖球迷这个团体有一种人最不缺，那就是专家。无论是出身武林盟主还是江湖草莽，无论是真的会两手功夫还是学神仙姐姐王语嫣mm，虽然没有一点点武功却饱览群书，能一口道破各人武功来历。但凡是号称真球迷的，都能对4-4-2或者4-3-2-1口若悬河，侃侃而谈。技术流最风光的是眼中只有球，没有人，凭你是球王还是外星人，到了我的手下都只有被点拨评价的份儿。这可不是随便什么迷就能有的尊荣，没有三年资历十分自信，哪里敢如此指点江山、挥斥方遒，教训巨星、调侃大腕跟自己家调教儿子似的。

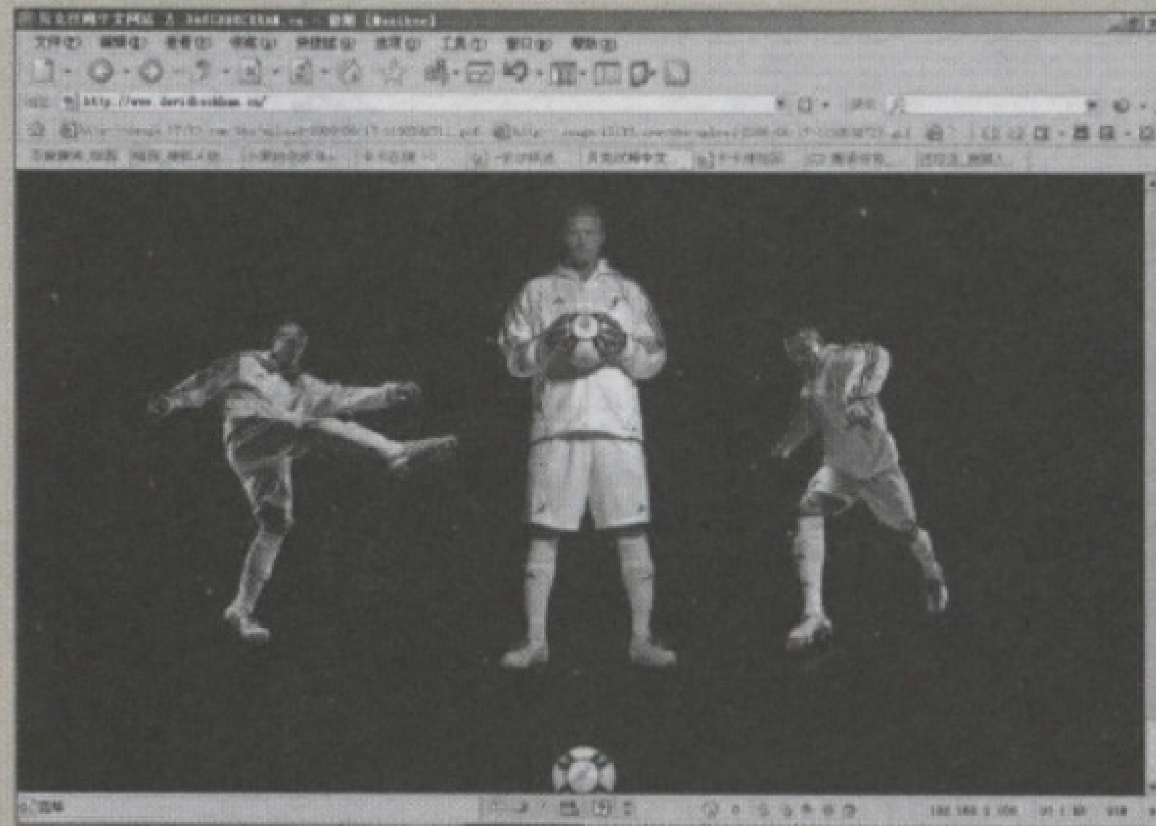
所以说技术流在江湖球迷中地位最尊崇，却也最需要火候功夫去修炼。首先要去专业足球论坛，不一定要发表意见。新人上路旨在学习，先掌握专业词汇，什么带球、过人、长传冲吊、防守反击是最初级的基本功；南美风格、欧洲风格之争是宏观足球观所必需具有的意识；古典足球和工业化足球则是技术流在哲学和社会学层次的断代工程，不可不知，不可全知。

和别的粉丝不一样，技术流球迷除了对足坛技术现状具有充分的了解之外，还要有相当开阔的思路和充分的想象力。发明创造新的名词，糅合现有的技术观点，最好能创新概念，提供理论依据，并且形成自己的一套理论体系，则在江湖上开宗立派，成为一代宗师就指日可待了。所以说技术流虽然需要潜心修行数年，堪比当年范进中举前的寒窗苦读，可一旦功成就是万人敬仰的专家名宿了。高则可上央视说球解赛，低能在当地报纸开专栏写球评，顶不济还能在各大论坛里开馆授徒，为中超国足出谋划策。说不定有朝一日还真能得到足协关注，虽不至于三顾茅庐，但来一次“隆中对”也不是不可能的。所以说万般皆下品，唯有技术高。



卡卡在线


劳尔球迷中文网站


贝克汉姆中文网站

只不过有一个问题本秘笈无法解决，技术流深信青出于蓝而胜于蓝的道理，认为技术流出于球迷而胜于球迷，因此本秘笈也只能指点方向，却无法提供具体修行方法。还是那句老话：师傅领进门，修行在个人。

做球迷不必精专也不太费精力，各种各样的资讯自动自觉送上门来，想不知道都难，这就是江湖第一大门派的好处。做球迷也不怎么花钱，你可能做了一辈子骨灰级的球迷也没去现场看过一场球，反正电视转播不会落下；更犯不着像做娱乐明星的粉丝那样，整日留心偶像的新衣服是什么牌子或者最近会有什么公开活动会露面。顶天了贝叔叔或者胖罗大叔又代言了耐克阿迪，能找上他们代言的品牌肯定连锁店都开到了乌兰巴托。要向偶像看齐最容易不过，出门左转，看见没有？专卖店的橱窗里最醒目的就是贝老帅哥那张英俊的脸了。

2006

品牌家用电脑横向评测

双核时代的家庭影音

■策划 本刊编辑部
执笔 小虫、别理我、魔之左手、狂暴鸭、电子土豆、壹分

打开数字生活的大门

2006年注定要成为数字家庭发展的里程碑。在前两个季度里，我们看到了高清频道在中国落地，双核处理器和大屏LCD降价进入主流，蓝光、HD-DVD碟机的正式发布等标志性事件，网上的高清视频更是遍地开花。在这个火热的夏季，以高清视频为核心应用的数字家庭与渐入佳境的世界杯比赛一起迅速升温。

这次横评可以说是《大众软件》暑期品牌机专题的“6.0版”。在过去6年里，不断升级的PC给我们的感觉只是为了迎合3D游戏的需求。现在，高清视频在提供大大超越传统DVD影音效果的同时，对系统运算、存储的要求也达到了前所未有的高度。想编辑高清视频？Adobe Premiere Pro 2.0认为你至少需要P4 3.0C级别的处理器和2GB内存才行！当然，不是所有高清视频应用都需要那么高的配置，简单的接收和播放的需求相对就低得多。

从这个夏天开始，无论对于个人用户还是品牌机厂商，都迎来了一个升级机器的空前契机。这一切，都是为了打开那扇数字家庭的大门。

专题导读

前言

台式整机价格战在2005年已宣告结束，有数据显示，在过去一年中，国内台式机市场的增长率仅为5%左右。首先是年初时候由于消费季节性影响，销售量下降0.8%，而销售额下降了2.3%。第二季度销售量上升5.9%，但销售额增加仅1.9%。第三季度在暑促的影响下获得了较大的上升，统计销售量升幅达到了13.38%，销售额也达到了7.5%的增长。

在市场占有率上，戴尔、方佳等品牌以较好的性价比扩大了其在国内的市场份额，惠普在经过短暂休整之后呈现较快的增长态势，联想等品牌则借助强大的品牌形象和相对较高的价位保证了利润率。在收购IBM PC部门后联想的发展重点有所偏移，在商用电脑以及家用电脑的个性化上加大了力度，特别是商用系列，更新速度明显快于一般产品线。目前联想在国内台式机市场凭借近30%的份额遥遥领先，其后依次分别是方正(12%)、同方(9%)、戴尔(8%)和惠普（4.5%）。

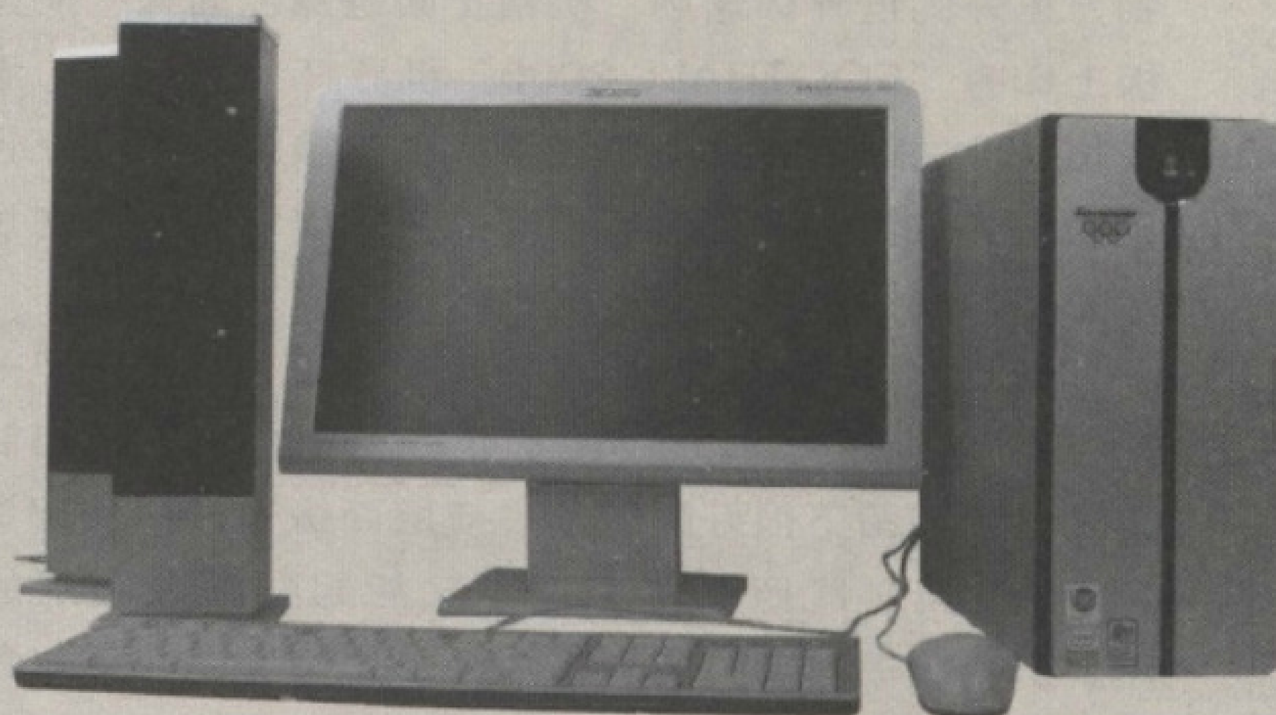
去年暑期，品牌电脑面临着诸多交替并存的技术规格。时至今日这样的状况还没有明显的改观，Intel与AMD两大CPU巨头依旧主导着市场的发展，也使广大用户面临着又一次接口标准的变革。显卡方面，PCI-E产品终于拿出了令人信服的在性能上超越AGP的证据，PCI-E构架完全取代AGP仅仅是时间上的问题。虽然各品牌厂商在高端产品中采用NVIDIA的SLI或ATI的CrossFire双显卡的产品，但其高昂的价格令人却步。实际销售中的主流机型受限于成本，多采用PCI-E单显卡或AGP产品。

微软Windows XP的64位版本已发布一年有余，全新的Vista系统也进入倒计时阶段，虽然64位应用软件与游戏依旧稀少，但用相差无几的价格即可获得表现更好的新产品，对用户的诱惑有多大可想而知。AMD凭借Athlon 64的出色表现稳步提升了在DIY市场的占有率，并开始在品牌电脑领域蚕食Intel的份额，就连Intel最忠实的客户戴尔也宣布应用户的要求将在今年年底推出采用AMD CPU的整机。Intel抢在微软64位操作系统前推出的64位CPU并没有为其夺回多少市场份额，反倒使用户更期待核心代号为Conroe的产品面世。

就目前来看，64位运算是未来家用电脑的发展方向，不过要软硬件完全就绪，还需要较长一段时间。单核与双核之争不必再费心讨论，从此次参评的样机上便可窥得一斑，当两家处理器厂商不约而同地开始淡化主频概念，性能提升明显的双核心处理器自然是他们新一轮竞争的焦点。

硬盘接口方面，串行ATA接口的地位已经稳固，但对比去年参加横评的产品，采用串行ATA硬盘的品牌电脑反有下降趋势，令人费解。在宽带网络与BT下载的催生下，DIY市场中DVD刻录机基本终结了CD刻录机，不过品牌电脑何时能跟上主流，达到与DIY相同的档次，还是一个未知数。与去年清一色的17英寸液晶相比，今年的显示器可谓花样繁多，既有标准的17英寸液晶，也有顺应潮流的19英寸大屏幕和16：10的宽屏产品。可以看出，多媒体、高清晰视频的兴起将使宽屏的流行成为一种必然。

与DIY电脑相比，品牌机在服务上有着无法比拟的优势，预装操作系统与应用软件方便了用户使用，整机外观则由厂家专门设计，消费者不必费心考虑搭配。简而言之，品牌电脑已经逐渐成为家居生活中的一部分。



关于测试样机征集

与往年一样，今年的横向评测我们向国内市场上主要的品牌电脑厂商发去了邀请函。考虑到当前火热的双核CPU与高清视频应用，我们要求参与本次横向评测的厂商根据其产品线的具体情况，提供今年暑期销售的主力机型1～2台（价格在6000～7000元），送测产品的配置应该与市场上正式销售的产品相同，有完整的包装和附件，并安装与销售时完全相同的操作系统和配套软件。

在我们邀请的厂商中，Acer由于需要从中国台湾省的总部申请机器，过长的周期导致直到本次横向评测结束时，样机仍未到达，喜欢Acer的读者可以关注本刊“新品初评”栏目今后的评测。戴尔与清华紫光由于厂家内部协调问题而错过了本次横向评测。另外，近些年的品牌电脑横向评测我们多次向神舟发送了邀请，但是与前几次一样，神舟方面最终也没有给我们明确回复。最终参与评测的产品包括（按样机抵达编辑部的先后排序）：TCL、清华同方、惠普、方正、联想、明基以及方佳等7个品牌的8款产品。

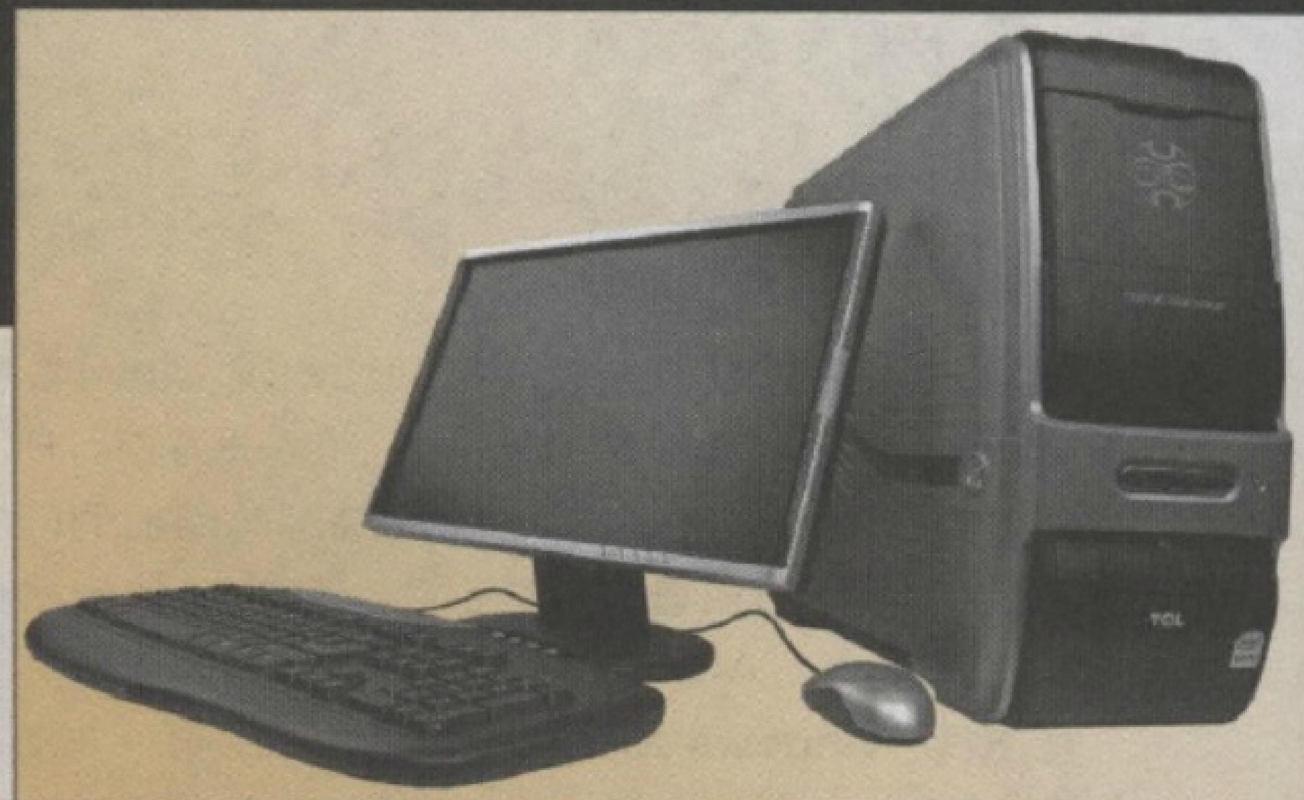
产品点评

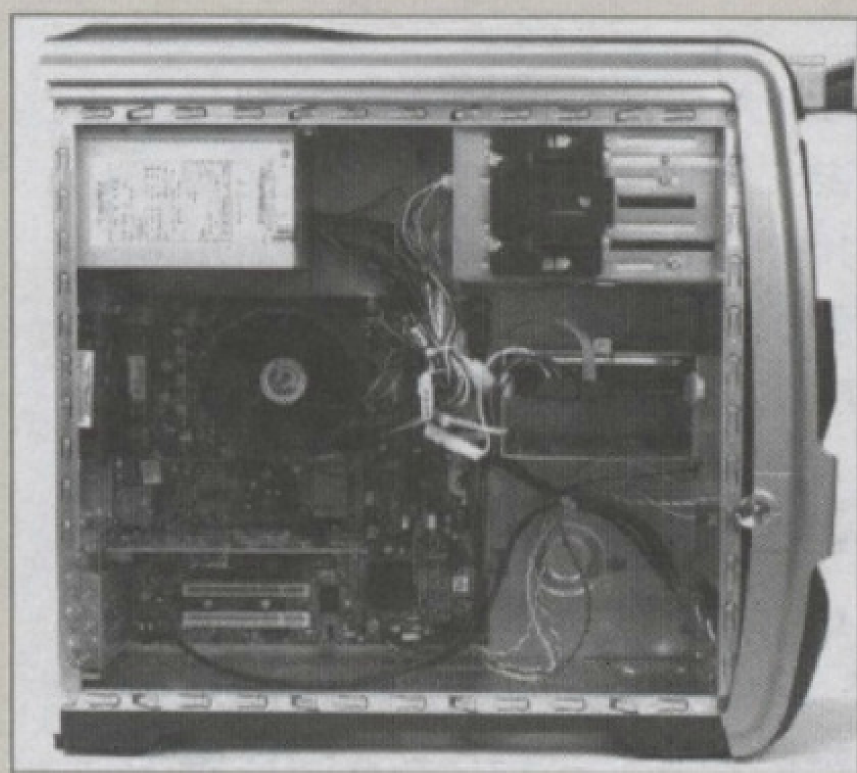
（以送测时间先后为序）编者注：相关产品的配置、价格和评论均以送测样机为准。

来自世界杯的热情

——TCL 海盗8868-2

厂商名称：TCL
参考价格：6998元
咨询电话：400-888-8365
产品型号：海盗8868-2
厂商主页：www.tclinfo.com




工整的内部布局

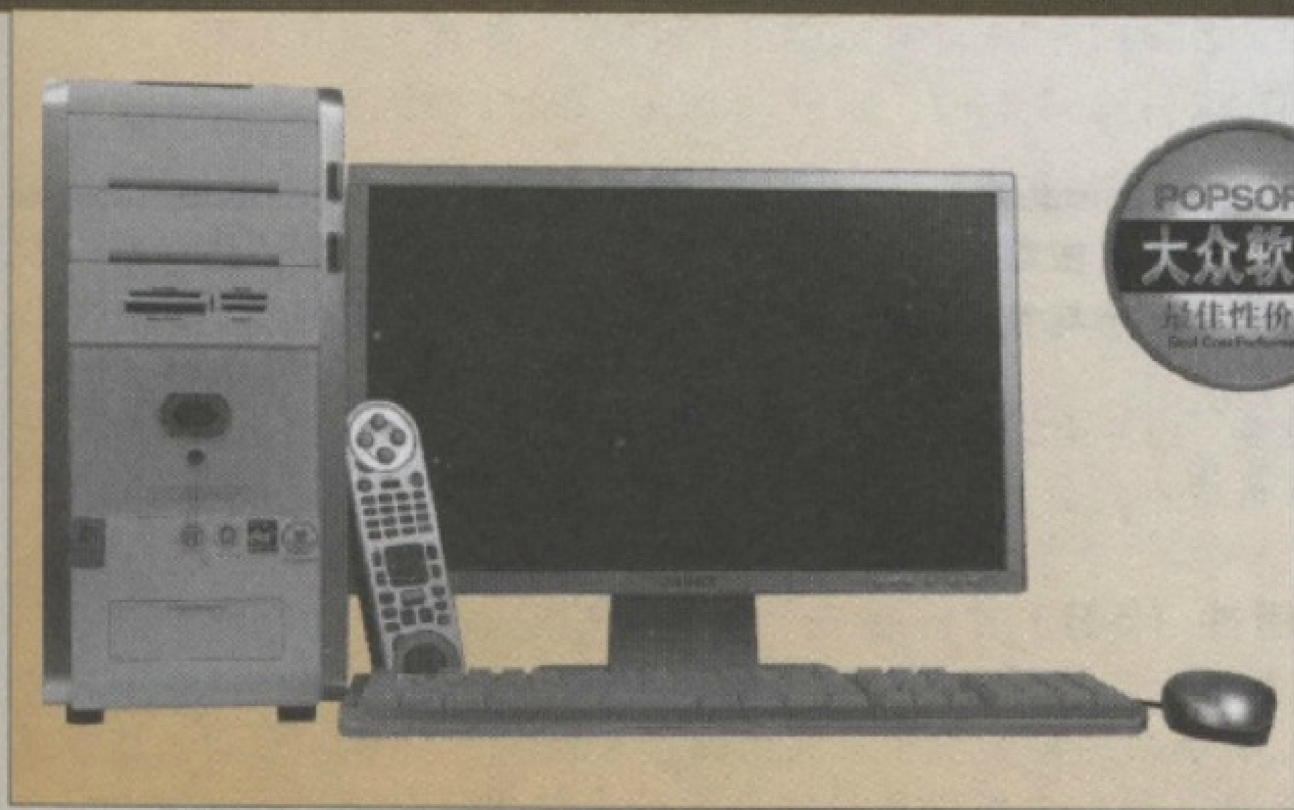
2006年的夏天注定是足球的夏天，世界杯的热浪不仅席卷了球场，也吹到了家用PC的身上，TCL的海盗8868-2便打出“世界杯纪念版PC”的旗号。其外观设计很有个性，机身主色调是油油的绿色，不禁让人联想到万里外的世界杯球场；机箱正面是黑色面板，防尘挡板上印有“FOOTBALL 2006”世界杯专用标志，看上去很酷。这款电脑提供了足够的前置接口，同时还预留了读卡器位置，但我们认为产品直接提供读卡器对用户来说更方便。

海盗8868-2机箱内部规划比较合理，并预留了一定升级空间，和Micro ATX主板搭配相得益彰。机箱制造工艺给我们留下很好的印象：双层面板设计（外部塑料+内部金属）既照顾了美观，又能起到屏蔽辐射的作用。机箱侧板内侧可看到滤网，它和CPU散热器（包括风道）、机箱风扇一起构成了整机散热系统，设计可谓一丝不苟。

在配置方面，海盗8868-2部分达到了Intel对欢跃平台的要求，但厂家预装的DOS系统对于用户没有实际意义。TCL为用户预留了一个容量不大的分区，里面提供了驱动程序和一些欢跃平台的应用软件。总体来看，TCL的软件配置不甚理想，需要用户自行选购操作系统，这无疑是一种负担。双核处理器让海盗8868-2拥有一颗强劲的芯，能应付日常工作和主流游戏，对于那些需要强悍游戏性能的玩家来说，未来也可升级显卡及内存。


热情的世界杯Logo

标配的19英寸宽屏液晶显示器（LW98）在播放视频时效果尚可，对于非专业用户而言其显示质量已能满足日常需要。TCL在技术支持与售后服务测试中表现中规中矩，可能是送测产品下线不久的缘故，在我们测试期间未在官方网站看到相关介绍页面，不过其技术支持人员可以解答相关问题。



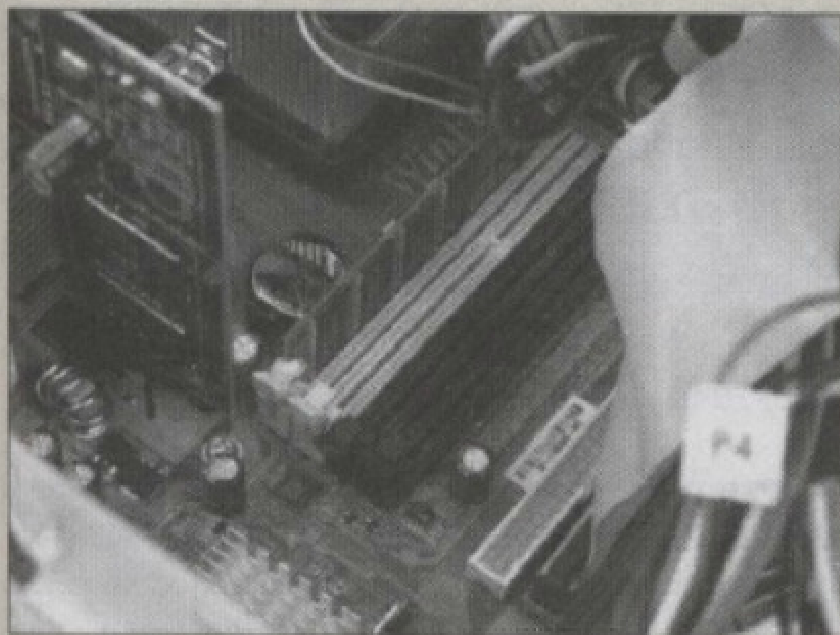
均衡的高性价比之选

——清华同方 真爱T8280U

厂商名称： 清华同方　**产品型号：** 真爱T8280U
参考价格： 5999元（标配19英寸宽屏液晶显示器）
厂商主页： www.thtfpc.com　**咨询电话：** 800-810-5546

清华同方送测的真爱T8280U是其面向主流家用市场的产品，在不足6000元的价位上提供了不错的性能和较齐全的功能。

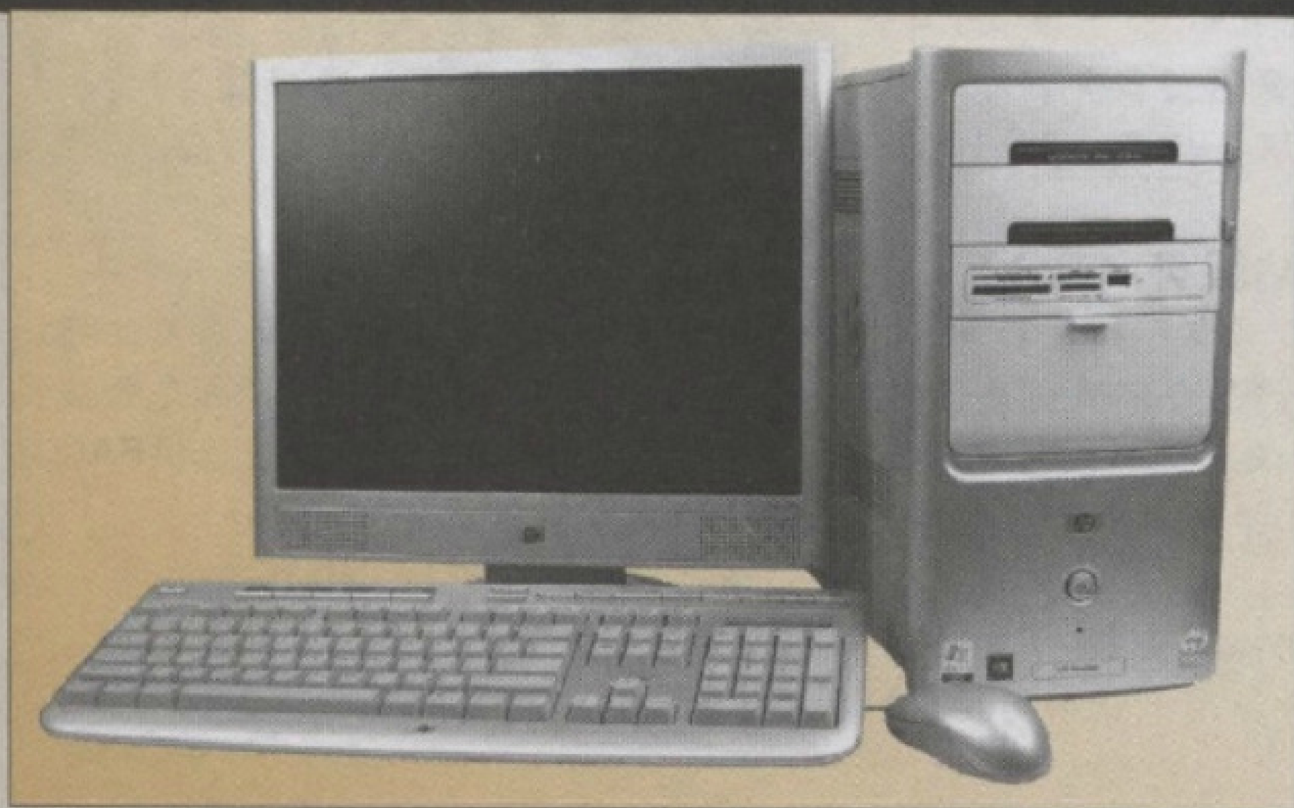
这款电脑采用白色和银灰色搭配的设计，机箱正面装有多功能读卡器、光驱面板、电源按键等处采用了橙色装饰，前部提供了2个USB接口和前置音频输入、耳机接口，并设有盖板。机箱内部简洁紧凑，采用了不少束线环，但并没有将所有线缆固定。采用大型CPU散热装置，机箱风扇也位于CPU附近，可快速将热空气排出，而大型叶片保证了较低的噪声；开机后风扇会有数秒的全速运行，短时间噪声较大。这款机型采用的C51GM3主板内置了显示核心并能正常使用，但真爱T8280U还配备了独立的RADEON X1300显卡以提供更出色的性能。比较遗憾的是尽管它支持双通道内存，且有4个内存槽，但仅提供了单条512MB DDR400，没有开启双通道。


多达4个的DIMM插槽

其标配的液晶显示器在色彩和对比度方面表现一般，但响应速度表现良好。其自动恢复分区可在开机时通过键盘快捷键进行操作，也可在Windows系统中安装备份软件，且支持备份更新功能。尽管该款机型单项配置并不拔尖，但通过合理搭配得到了相当不错的性能，还通过附送的盛大易宝提供了较完善的娱乐平台。


最右侧是快速恢复的快捷键

遗憾的是，这款机型不提供音箱，样机包装中也没有提供整机说明书，影响了评分。服务方面，它基本遵循国家的三包标准，并将上门服务时间扩展为3年，为用户提供了很大便利。在电话服务和网站建设方面，清华同方表现得中规中矩，但我们发出的技术咨询邮件直到截稿日仍未得到回复（5个工作日以上），另外官方网站上也没有看到论坛和FAQ等用户交流页面。



稳重的“光雕”娱乐中心

——惠普 Pavilion u1580cn

厂商名称： 惠普（HP）
产品型号： Pavilion u1580cn（EZ034AA）
参考价格： 6999元　**厂商主页：** www.hp.com.cn
咨询电话： 800-820-6616

虽然采用了microATX结构小机箱设计，但惠普Pavilion（畅游人）u1580cn主机的分量却不轻巧。从机箱钢板的实际厚度与边角做工来看，其制作工艺相当优秀。整机外壳统一采用银灰色作为主体色调，延续着惠普在全球推广的“银时尚”主题。虽然u1580cn的面板上功能较多，但依然显得线条简约，时尚兼具稳重。机箱白、银结合的前面板上除两个具有挡板的光驱舱位外，还有一个9合1读卡器，舱盖下是简单的3个前置音频接口与预留可扩展软驱位。细心的读者可能已看出来，惠普送测机型的整体外观与我们近两年在“新品初评”栏目中多次介绍过的畅游人系列相比，并没有明显变化，其风格保持得相当稳定。

家用品牌机的评分标准

对于品牌家用电脑，我们的评分依照硬件配置（基本功能）与性能（权重1.4，占35%）、外观、易用性及特色功能（权重1.2，占30%）、操作系统与附加软件（权重0.6，占15%）、技术支持与售后服务（权重0.8，占20%）共4项内容进行：

一、硬件配置与性能（分值：10分；权重：1.4）

1.基本配置与功能（4.5分）

由于CPU频率、主板芯片组、显示芯片/显存容量、硬盘转速、内存速度等配置会直接影响到性能，所以这里不把它们列入配置项目考察的范围内。

（1）硬盘与内存容量，1分。（2）显示器配置，2分。（3）扩展性，包括空闲PCI/PCI-E扩展槽、3英寸/5英寸支架、SATA和USB接口数量等，1分。（4）其他配件，0.5分。

2.性能（5.5分）

良好的性能是提供舒适使用感受的前提。

（1）性能基准测试（3.5分）

性能测试中统一采用Windows XP中文版+SP2作为系统平台，各部件驱动程序一律采用芯片（组）厂商发布的最新公版。每次测试前都对硬盘进行碎片整理，并重新启动系统；每个测试子项都运行3次，取平均成绩。评分时取最高分为该项的满分，其他结果和最高分取比值后，乘以该项满分分值即为得分。

a.3D图形性能（1.5分）：

测试软件为DOOM3、Half-Life2和3DMark 05，3个项目各占0.5分，其中DOOM3反映了OpenGL游戏性能，而Half-Life2测试的是主流的Direct3D（DX9）游戏性能。为反映用户执行游戏软件时的真实情况，3D性能测试在开启声卡的情况下运行。

b.系统整体性能（2分）

本项目反映了多任务情况下系统的综合性能，测试项目为CC Winstone 2004和Business Winstone 2004，各占1分。

（2）显示器显示质量测试（1分）

考察LCD显示器亮度、色彩、延迟时间、可视角度等方面的表现，相关标准参照我们过去的显示器新品和横向评测。

（3）音箱音质测试（0.3分）

作为一台家用电脑，音箱的音质对于其多媒体表现力至关重要，评分标准参照我们过去的音箱新品和横向评测。

（4）视频回放效果测试（0.7分）

测试软件为HQV Benchmark DVD，同时配合主观对比，以送测样机中成绩最好者为满分，其余酌情扣减。

二、外观、易用性及特色功能（分值：10分；权重：1.2）

相对于DIY电脑来说，品牌机的用户更看重产品的整体外观及易用性，因此厂商们从用户的角度出发，在人性化设计方面所做的努力值得我们重点关注。

1.外观（2分）

这部分主要从品牌机外观是否美观、造型是否精巧、做工是否精细等方面考察。由于本项目评定中主观因素较多，因此由3名评测工程师、1名硬件栏目编辑及1名美术编辑分别打分，最后取平均值。

2.易用性（5分）

（1）整机安装是否方便、各种接口和按钮的布局是否便于使用等，1分。（2）说明书的编制水平及实用性，1分。（3）驱动盘、系统恢复盘的完善情况（硬盘中提供备份文件、分区恢复文件可给分），1分。（4）机箱的制作工艺及布线，0.5分。（5）显示器OSD菜单及调节设计，键盘鼠标布局、快捷键、手感等方面，0.5分。（6）其他易用性设计，1分。

3.特色功能（3分）

如果参测产品提供了手写板、多声道硬声卡、4.1/5.1音箱、电视卡/视频采集卡、带显示屏的多媒体面板或控制台、遥控器、读卡器等相对特别的功能，可酌情加分，最多3分。

三、操作系统与附赠软件（分值：10分；权重0.6）

1.操作系统配置（6分）

没有随机预装操作系统的或只安装DOS系统的得0分，配备中文Linux系统的得0.5～1分（视其系统可用性和相关软件丰富程度而定），配备Windows XP家庭版的得3.5分，配备Windows XP专业版的得5.5分，提供了系统恢复分区/恢复光盘/安装光盘的+0.5分。

2.附赠软件（4分）

考察家用电脑附送软件价值及实用性，共4分。

四、技术支持与售后服务（分值：10分；权重0.8）

与DIY电脑不同，品牌机用户的购机成本中实际上已包括一部分售后服务的支出，本项目包括电话服务、网站服务、E-mail支持和保修时间4个部分，总共10分：

1.电话服务（4分）

我们设立了5个常见问题，对各大厂商服务电话的质量进行整体考察。

（1）是否提供免费服务电话（1分）。（2）电话接通程度（1分）。（3）电话服务质量（2分）。

2.网站服务（2分）

本项目考察厂商是否有专门的网站或页面提供服务，服务质量如何：

（1）产品介绍页面是否详细（0.2分）；（2）技术支持页面是否提供了产品电子文档、驱动程序的下载或链接（0.5分）；（3）是否提供FAQ页面（0.3分）；（4）是否有供疑难解答的交互页面或论坛（1分）。

3.E-mail支持（1分）

这部分沿用电话服务的5个问题（各0.2分）。

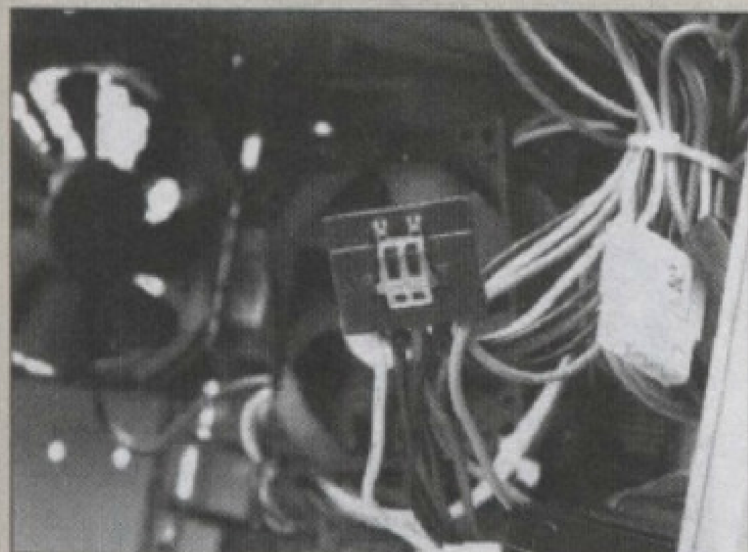
4.整机保修时间（3分）

以厂商承诺的服务时限为准。

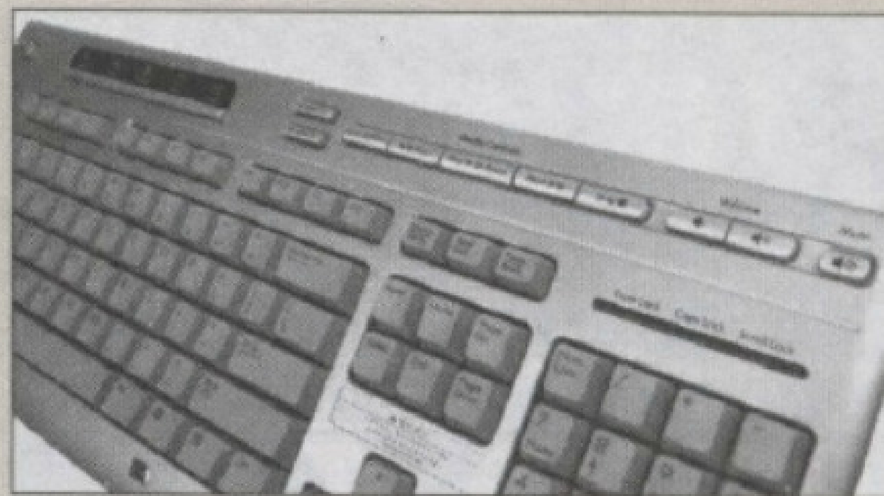
五、产品总评得分

评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的主要参考依据：产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和÷4（即最终得分用10分制表示）。

箱体内部理线清晰，各种线缆均已用塑料卡线器固定好，保持了机箱内部顺畅的风道；光驱、硬盘等配件利用机箱上的塑料扣具实现了免工具拆装。其多媒体键盘功能丰富，常见的网络浏览、邮件、多媒体控制一应俱全，两个Eject快捷键在软件的配合下可实现光盘刻录与光驱开启等功能。出于保护硬件的考虑，开机瞬间u1580cn的所有风扇会处于全速运转的状态，噪声较明显，在进入操作系统后便相当安静，给了用户一个较理想的工作环境。

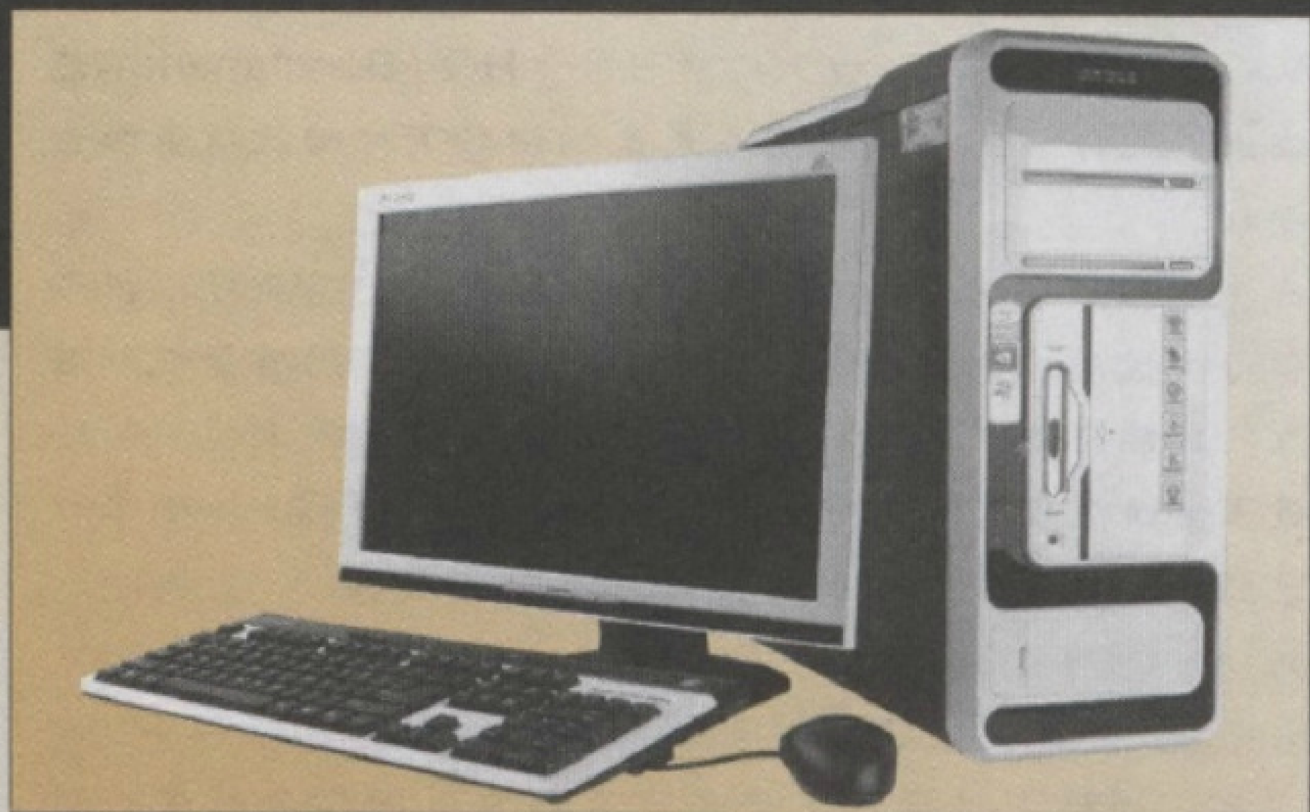

为增加连接稳定性，装有金属卡榫的SATA电源接口

u1580cn屏蔽了其板载的RADEON X300 SE显卡，外接GeForce 7300 LE显卡来实现更强大的娱乐性能。512MB的内存容量足可满足日常办公应用与娱乐，但如果开启大型3D类游戏便稍有些拮据，原因在于其支持TurboCache技术的GeForce 7300 LE显卡会在主内存中划出部分作为显存使用。出厂设置下，u1580cn在启动时加载了过多进程与软件服务，开机后内存消耗已达到了267MB，可用内存的空间已不多。它标配的惠普液晶显示器vs17e是多年的老面孔了，显示器内置扬声器。这款机型提供了Windows XP家庭版操作系统，并提供了划分好的恢复分区，不过系统主分区默认为70GB，不是很符合一些用户的使用习惯。另外，u1580cn是本次横评中唯一一款采用光雕DVD刻录机的产品，这是它的一大亮点。

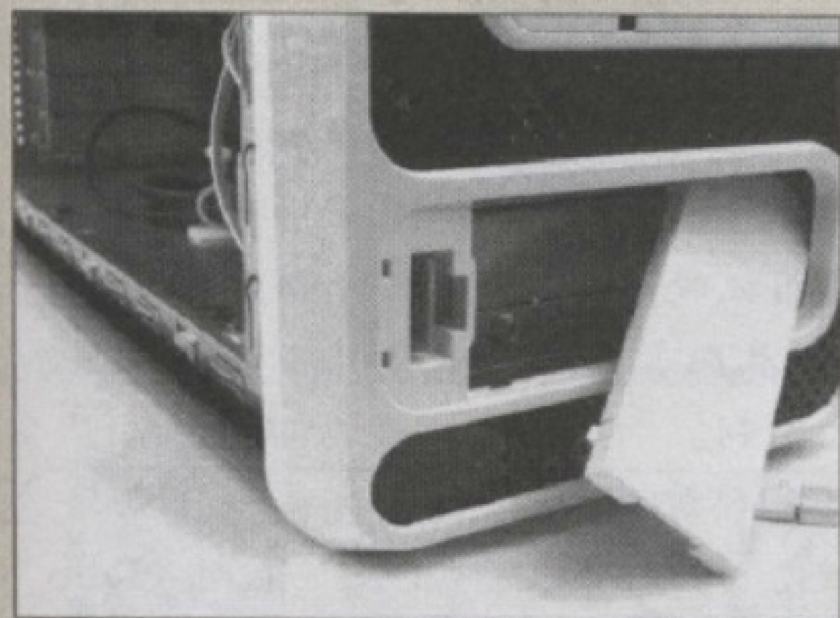

多媒体按键丰富的键盘

健康时尚
——方正 卓越K100-8253

厂商名称： 方正科技（Founder）
产品型号： 卓越K100-8253　　**参考价格：** 5999元
厂商主页： www.foundertech.com
咨询电话： 800-810-1992



圆润的外形加上大反差的黑白色调，构成了方正卓越K100系列的主体，稳重而不失活泼，而前面板的弓字形黑色条纹颇有几分时尚数码的味道。它的前置USB、音频接口隐藏在推拉式盖板下，模具上虽留有IEEE 1394接口，不过送测的K100-8253机型并未提供。机箱顶部配有负离子发生器与机箱提手，而在最下部的金手指则可连接卓越K100系列的无线发射器，用户可使用FM收音设备（需额外购买）接收音频信号。此接口左侧为隐藏的3.5英寸扩展仓，可安装多合1读卡器或软驱。


无线发射器接口与隐藏的3.5寸扩展舱

卓越K100的机箱内部简洁紧凑，采用巨大的CPU散热装置和TT的8cm机箱风扇，开机后风扇全速运转，直至进入操作系统后才转为较安静的运行状态。机箱侧板厚重可靠，与机箱贴合得极为紧密，给人牢固可靠的感觉。为保持产品外观的整体性，卓越K100添加了光驱挡板，但设计上有点小问题——光驱弹出后，向下翻折的挡板会将出仓按键挡住，用户只能用手推动托盘关闭光驱。


光驱按键已经被挡住，仅能靠手推动光驱托盘

另外，这款机型配备了较老的GeForce MX4000 AGP显卡，与方正去年同期参测的机型相比反而有下降趋势，这也是K100-8253在性能测试中表现不佳的原因所在（无法进行3DMark 05测试）。

这款电脑采用与机箱色彩相匹配的19英寸宽屏液晶显示器，内置变压器设计使显示器整体厚重不少。它在色彩和对比度方面的表现较一般，但8ms的响应时间令人满意。另外，卓越K100-8253的标准配件中并没有附带音箱。售后服务测试方面，方正科技的电话支持与服务表现不错。总的来说，采用高频CPU、大屏液晶搭配老款显卡，使得这款机型的表现不是很均衡；不过其价位在参测机型中是最低的。

名词解释

一、HQV Benchmark



HQV Benchmark是Silicon Optix推出的一张视频质量测试光盘，该公司位于美国加州，是一家高端视频芯片制造商。从字面上看这张DVD似乎与高清视频有关，但实际上它采用的全部是标清DVD视频，甚至经过劣化处理。如果采用高清视频作为测试脚本，则会因为视频本身质量很高而掩盖了处理芯片的缺陷。

HQV Benchmark共有10个大项、18子项测试，总分130，主要测试色彩、纹理解析度、抗锯齿、降噪、细节放大和帧率转换等，通过对各种视频流细节部分的回放，从而鉴定系统的实际视频回放性能。HQV Benchmark不能给出量化分数，测试者需在光盘的指引下对回放质量做出评判。

HQV Benchmark的测试是极其严格的，甚至可以说带有刁难性质，但正是这种严苛的测试，使不同质量视频芯片的性能得到很好的区分。对家用影碟机系统来说，最终效果会经视频芯片和电视的双重处理，而在PC上这项工作完全由显卡完成，因此得分也相对低一些。

二、64位运算

"64位"对操作系统而言表示发送的指令长度，对CPU来说它则是内部寄存器接收指令的长度（位宽），64位意味着CPU能处理64b（8个字节）长度的指令。

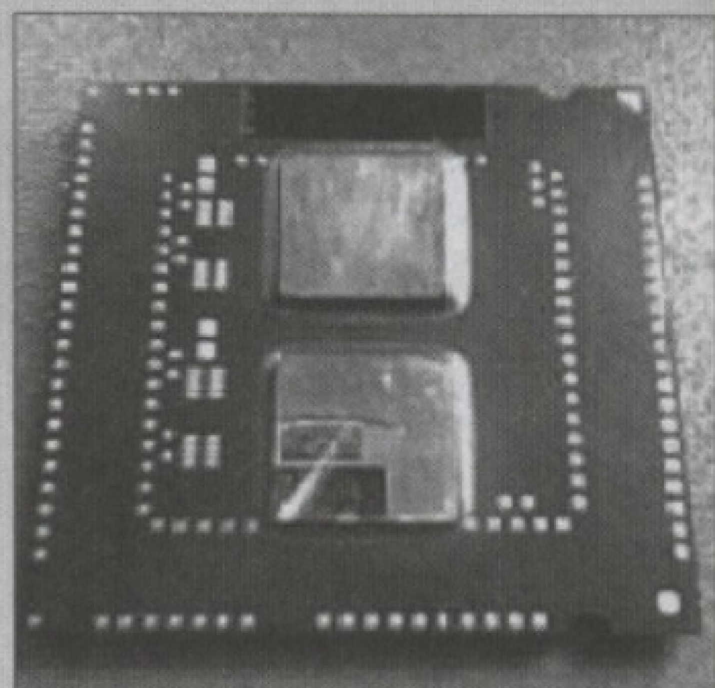


64b运算的好处是可使CPU处理数据的宽度较32b提升100%，内存寻址能力则呈指数级增长。例如，32b寻址的P4 CPU只有4GB内存访问能力，而拥有64b存储地址总线的Athlon64虽然只开放了40b，寻址空间即达到2的40次方即1024GB（1TB）。

但是只有CPU、操作系统、应用软件同时支持64b，才可充分发挥64b运算的应有的优势。目前64b CPU在市场上已全面普及，但应用软件还很匮乏。微软虽然在2005年4月发布了64b桌面操作系统，但至今仍未推出中文版。

三、双核CPU

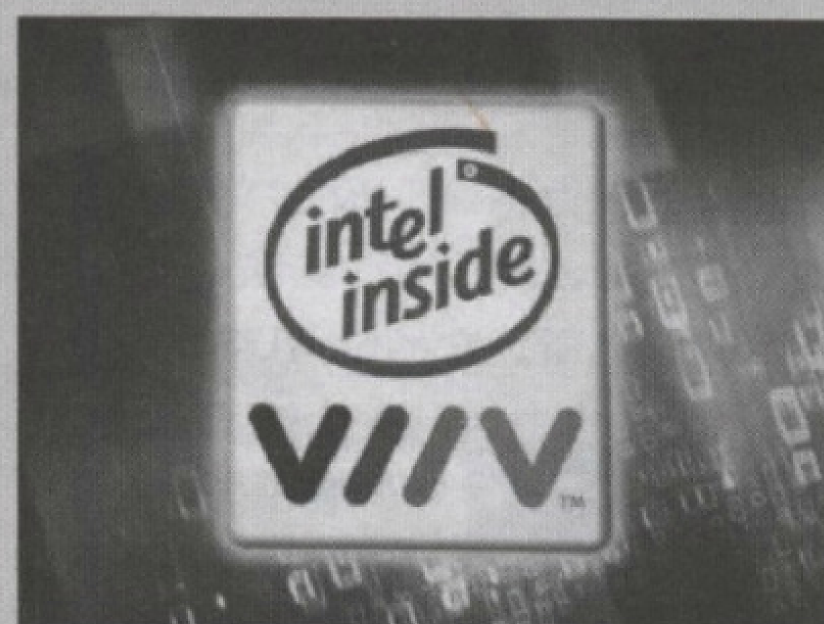
双核CPU指在一块硅晶元上集成两个物理核心的处理器，双核CPU出现以前，并行计算需多块CPU（严格来说超线程不算）才能做到，而双核CPU在单块CPU上就可实现并行计算，而且制造工艺上仍采用单CPU的封装技术。



并行计算的好处是提高多任务处理性能，支持多线程的程序性能也有很大提高。由于Windows 2000以上的操作系统及众多程序均支持并行计算，因此双核CPU相对单核CPU的性能提升是"立竿见影"的。另外，双核CPU也必然支持64b运算。

台式机方面，目前Intel的双核CPU为Pentium D/EE系列，两颗物理核心需通过北桥交换数据，对芯片组的依赖较大；AMD Athlon 64 X2/FX系列CPU则采用内置的Hyper Transport总线连接两块物理核心，可向下兼容Athlon 64所使用的芯片组，执行效率也更高。

四、欢跃技术（ViiV）



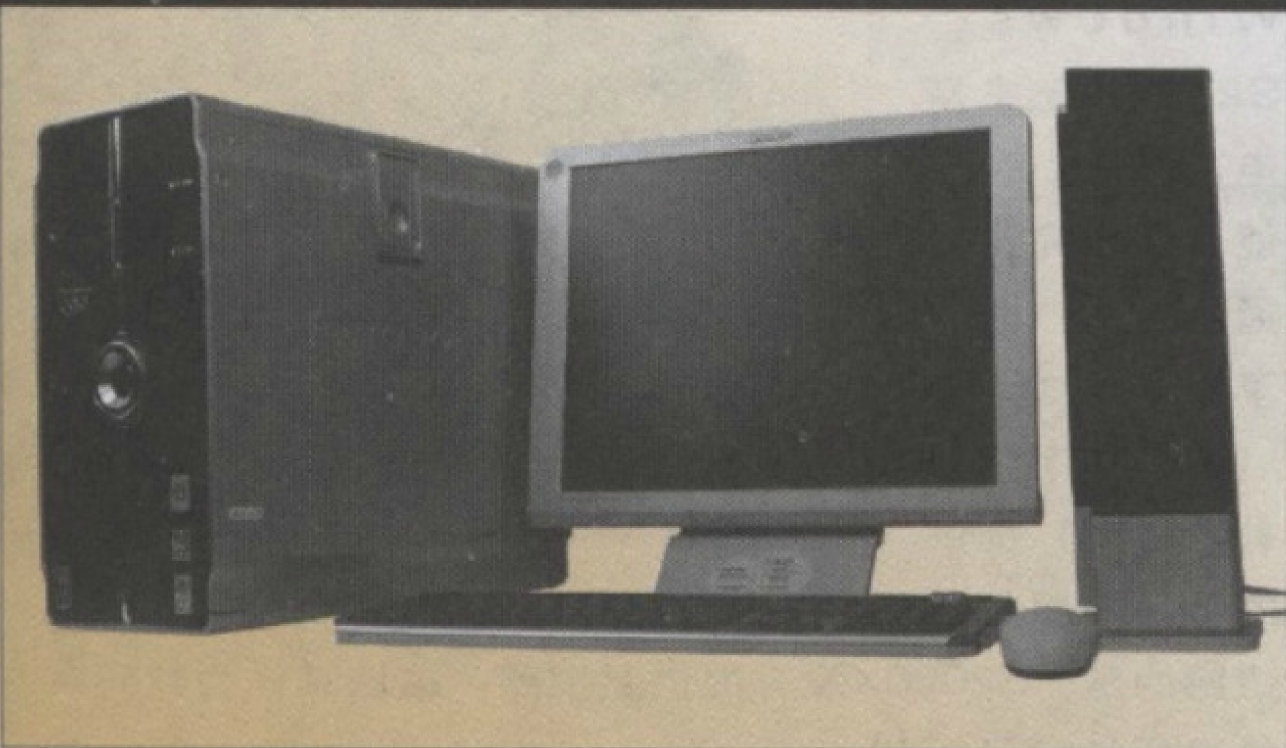
欢跃是Intel主推的数字家庭平台解决方案，于2006年3月13日推出，该技术包含一整套Intel的硬件、软件和内容服务，旨在给数字家庭用户提供更好的娱乐体验。由于发布的时间较晚，加上PC配件相对笔记本来说更容易DIY，欢跃技术在市场上的普及远不像迅驰技术在笔记本市场上那么顺利。

欢跃平台的主要组件如下：

1.Intel双核CPU，包括Pentium D/EE系列或Duo Core系列。

2.Intel ICH7-DH/ICH7G-DH南桥，DH后缀为"Digital Home"的缩写，是专为数字家庭打造的一款南桥芯片，支持7.1声道HDA、Matrix Storage、快速恢复技术等，采用该南桥的芯片组有Intel 975/955/945系列。

3.操作系统为微软Windows XP Media Center Edition，而遥控器接收模块则使用Microchip BB5041芯片。



走入主流的“锋行”

——联想 锋行K6080A

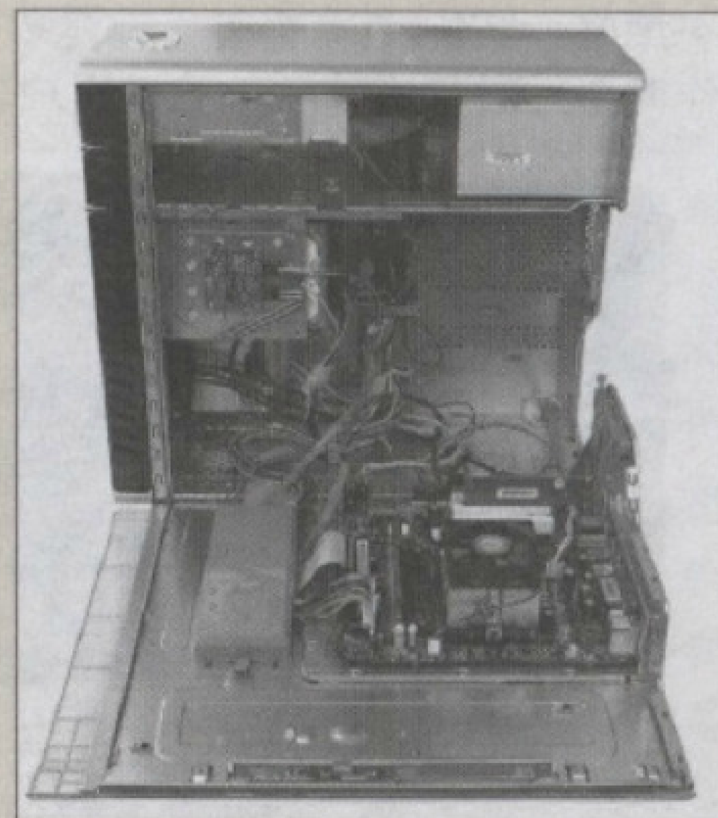
厂商名称： 联想集团（Lenovo）
产品型号： 锋行K6080A　**参考价格：** 6499元
厂商主页： www.lenovo.com.cn　**咨询电话：** 800-810-8888

联想锋行K系列是2004年7月底推出的高端产品，以外形酷炫、性能卓越和设计独到而著称。这次联想送测的K6080A从整体外观、功能设计到内部布局与最初面市的K9000几乎毫无二致，可见联想对锋行K系列设计的强大信心。

K6080A采用深蓝色和金属灰搭配，形成强烈对比，主体线条为方形，内嵌弧线和圆形，刚中有柔。机箱采用大块深蓝色前面板，将光驱、前置接口都隐藏在翻门下，看上去干净、冷峻、充满力度，前面板的呼吸灯和效能模式转换旋钮非常显眼。它的模式转换功能需配合软件使用，通过特殊技术来控制CPU频率和风扇转速，有自动、静音、极速3种模式，呼吸灯相应会发出明暗变化的紫色、绿色、红色光。

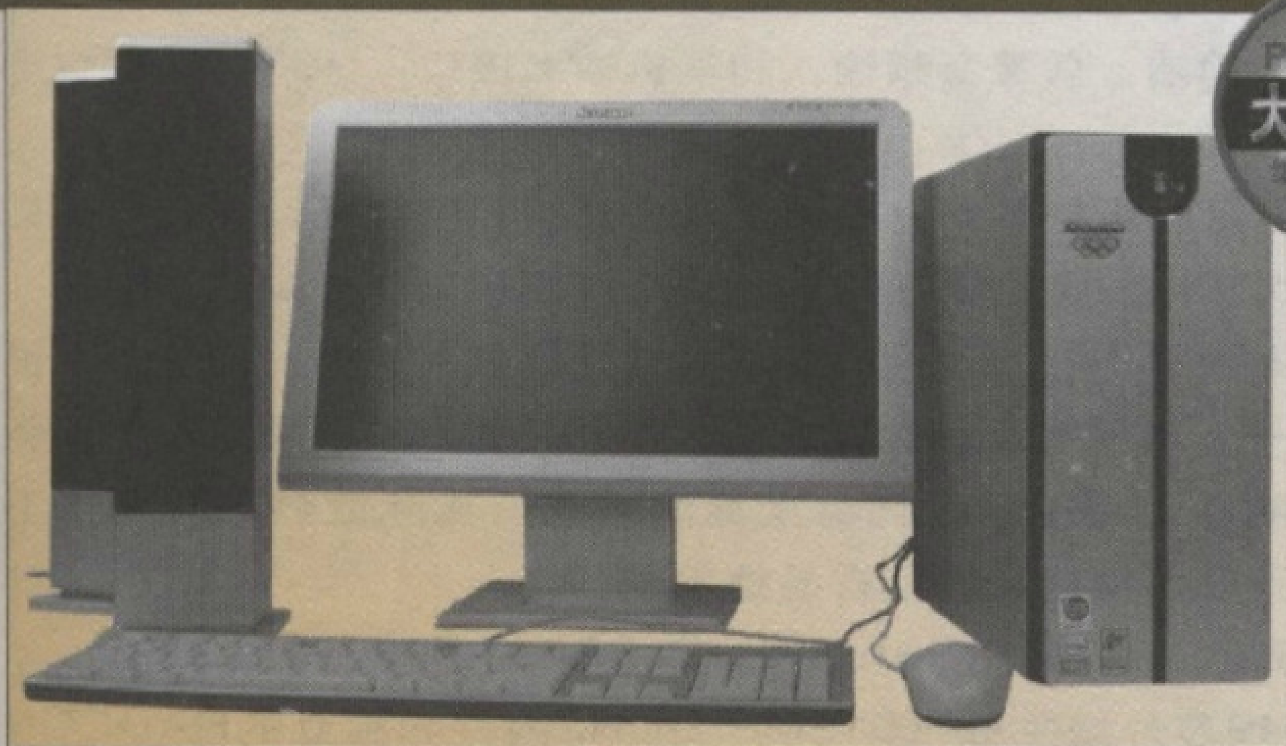

翻门内侧的图文说明以及带抽拉锁扣设计的硬盘扩展盒

其主机开关位于机箱顶部，并设计了一个斜面，非常体贴习惯于将机箱置于电脑桌下面的用户。机箱左侧180°翻门内隐藏有八合一读卡器、2个USB 2.0接口、耳麦接口、IEEE 1394接口和硬盘盒，翻门内侧是模式转换旋钮和采用SATA接口、抽拉锁扣设计的硬盘盒图文使用说明。机箱右侧采用模仿汽车的扳手设计，可进行90°翻转。机箱内部元件布局合理，专门的绿色束线盒使机箱内部格外整洁。机箱前面板两侧、后面板左侧分别是进风口和出风口，使内部有良好的空气流通，实际使用中效果很好。


机箱内部干净整洁，布局合理

K6080A在主系统盘上划分了一个隐藏分区以存储恢复数据。恢复包括恢复系统分区和恢复驱动程序两种，与许多产品一概恢复系统分区的设定相比显得更人性化。其恢复操作很简单：系统启动时按键盘右上角的“恢复/自定义”键即可进入中文恢复界面。

配置方面，512MB内存和集成显卡大大限制了K6080A在性能方面的表现，虽然主板集成的GeForce 6100显卡支持DirectX 9.0c和SM3.0，但仍很难满足DOOM3、Half-Life2等高端3D游戏需求。总体看来在配置、价格、性能上，联想K6080A与主流产品的区别不大，但在功能与人性化设计方面较国内同类品牌有较明显的优势。



数码家电新境界

——联想 天骄S2020X

厂商名称： 联想（Lenovo）　**产品型号：** 天骄S2020X
参考价格： 6999元　**厂商主页：** www.lenovo.com.cn
咨询电话： 800-810-8888

在联想的数字家庭解决方案中，与其数字娱乐中心（客厅电脑）关联应用的就是天骄S系列产品。作为联想在2005年12月发布的书房电脑，天骄S系列与3年多以前的天骄系列相比有巨大变化。

S2020X采用银灰色外壳，衬以黑色边条，造型方正，边缘部位做了平滑处理。由于采用BTX结构的主板，S2020X

主机非常紧凑，体积是所有送测样机中最小的，机箱用料做工明显优于锋行K系列。S2020X也采用类似锋行K的翻门式设计，将前置接口、光驱隐藏在下面，翻门后的磁铁开关可吸住面板。从光驱弹出方向看，很容易以为S2020X采用的是HTPC流行的卧式结构，但说明书中非常明确地声明这是一款立式机箱。

S2020X的数码家电按钮位于前面板上方，顶部还有静音开关、电源按钮、Reset按钮和系统恢复按钮。数码家电功能采用联想独立开发的嵌入式操作系统（LEOS），它被安装在采用HPA技术的保护分区内，可在不启动Windows的情况下实现收看电视、影碟播放、音乐播放、DVD刻录和照片浏览功能。LEOS启动快速、操作简单，对初次接触电脑的用户来说，易用性要大大优于Windows。S2020X还支持电视节目单功能，注册完宽带通后，用户即可享受ChinaEPG（中视数字电视有限公司）提供的节目单服务。



与锋行类似的翻门设计和说明图文，光驱的安装方式容易被误认为是卧式机箱



顶部的按钮分布

遗憾的是，S2020X没有提供遥控器，这让其作为数码家电的易用性打了折扣。

通过机箱顶部的静音开关，用户可在Windows中进入宁静模式，不过该功能在系统负载较大时无法使用。S2020X的系统恢复功能非常强大，在关机状态下按“系统拯救”按钮即可，且在除了常见的恢复C盘外还提供了文件管理、一键杀毒、驱动与软件安装功能。其中的系统恢复功能还支持动态制作备份，一键杀毒功能可升级病毒库，大大扩展了系统恢复的相关功能。

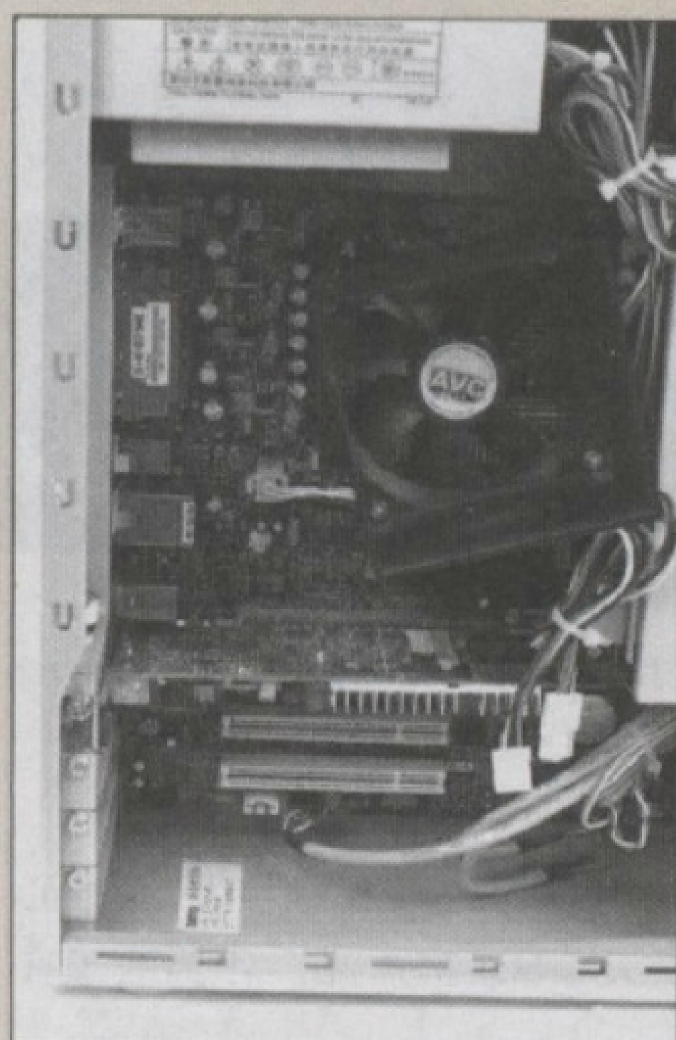
天骄S系列共有3款，其中2款的显示器拥有“智能飞梭”，可通过显示器底座上的旋钮控制数码家电功能。S2020X是唯一一款不带飞梭功能的天骄S机型，不过据悉暑促期间购买该机型的用户可免费升级到19英寸宽屏LCD。

小巧精致

——明基 Joyhub慕尼黑-D



厂商名称： 明基电通（BenQ）
产品型号： Joyhub慕尼黑-D
参考价格： 6199元　**厂商主页：** www.benq.com.cn
咨询电话： 800-810-5546



内部空间规划较好

作为拥有全套外设生产能力的厂商，明基推出的Joyhub品牌机相当有特色。慕尼黑-D的键盘、鼠标、显示屏都直接采用在市场上反映不错的明基自有品牌产品，包括FP92W显示器、海贝A800键盘等，且在色彩和造型上都兼顾了产品整体设计。采用小型机箱，立置Combo光驱，镜面式前面板上仅有光驱和电源、重启按键，显得相当简洁；前置音频输入和耳机输出接口、USB接口都位于机箱侧面。

尽管机箱并不大，但通过大量束线和优化设计，其内部空间较为宽裕，特别是在CPU和显卡周围留出了一定散热空间，并能添加PCI卡；但预留的3.5英寸托架只有一个，前部也只预留了一个3.5英寸面板位置。CPU散热器引风道直接对准机箱侧板，侧板上相应位置开有大量散热孔，实际散热效果相当不错，不过也使得噪声较容易透出来。

慕尼黑-D采用Pentium D 820处理器（2.8GHz）、SiS649芯片组主板、512MB DDR2内存和独立的RADEON X300显卡。在测试中这款产品的娱乐性能和办公性能中规中矩，并不突出。明基PF92W宽屏显示器为用户提供了更接近

品牌电脑的选购

购买品牌电脑之前，首先要确定总体预算和购买电脑的用途，这样便可将选择范围大大缩小，必要时可向懂行的朋友咨询具体内容，千万不要不懂装懂，否则最后的冤大头便是你自己。如果预算不是很紧张，不要考虑价格低得离谱的产品，这样的机型在某些配件上较为“残疾”，无法满足一般应用需求。戴尔、惠普、联想、方正、清华同方等大厂的产品在品质与售后服务上均有所保证，不会出现关门走人的情况，可放在优先选择范围内。另外要联系实际，根据自身所在的区域、品牌覆盖范围（有无维修网点）进行机器的选择。

通过网络选择机型也是个好方法，根据自己的总体需求在专门的IT网站上大致选定几款产品，同时还可对它们的品牌、详细配置、价格、售后服务等方面指标进行对比，做到心中有数，将选择范围进一步缩小。多浏览一下厂商提供的论坛，询问下已购买此机用户的使用感受，以便在心中形成产品的大致轮廓。另外不要忘记拨打服务热线多咨询一下关于售后服务的问题和注意事项，将来会减少很多不必要的麻烦。

接下来要做的就是在本地电脑市场实地考察相关产品的经销商与服务网点的状况。可以在卖场中试用样机，并对显示器、机箱外观、键盘、鼠标等进行重点考察，确认产品是否符合个人需求及居室环境。生产厂家为了给经销商留有余地，在网上提供的参考报价往往偏高，因此要记得与经销商砍价。另外一定要要求商家提供正规发票（这是特别需要注意的地方，很多商家为赚取利润往往不开发票。对消费者来说，没有正规发票意味着保修时会遇到不少麻烦）。

最后，登录厂商的官方网站查询选定产品的信息，确认具体型号和配置及是否为在销型号。暑期、春节期间或新机上市要特别留意相关的促销活动，以便向经销商索取相关优惠（促销活动可能会存在地域性差异），如商家克扣促销产品或优惠等，可选择退货或向厂商投诉该经销商。在当地应找规模较大、口碑较好、操作正规的商家（可在官方网站查询以确认此经销商是否是该地的指定代理），商谈售后服务条款、促销与送货等细节时需小心在意，切忌头脑发热，搬了东西便走。开箱验货之前也应留心观察包装箱外的封带是否被替换，机箱、显示器上是否有指纹、灰尘、划痕或接口磨损，如有此类情况，必须要求经销商换货（经销商往往会用进货时开箱检查造成包装损坏等理由来蒙混过关）。总之作为消费者，我们在掏钱之前越小心越好。

品牌电脑的维护



品牌电脑由于售后服务条款的约束，用户不能像DIY的机器那样随意打开机箱。在日常维护中，只要保持键盘、鼠标、机箱的清洁便可，如机箱内部堆积了较多的灰尘，需拨打厂商服务电话，仔细咨询相关事项。自行升级配件也是如此，如有可能，尽量将机器搬到售后服务网点，让工程师给予相关指导进行升级，并要求对方填写相关证明，以备将来整机维修时使用。

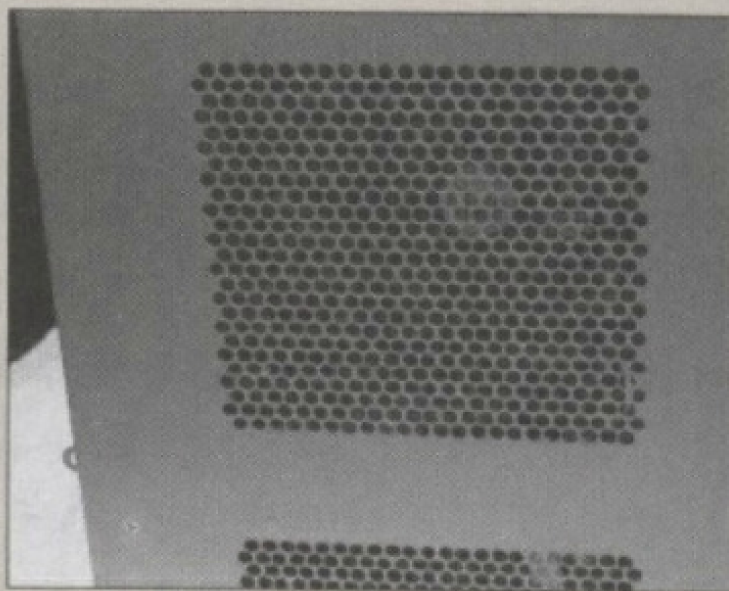
通常来说软件问题较容易解决，品牌电脑一般配有系统恢复光盘、系统安装盘或系统安全恢复分区，用户可方便地修复软件上的问题。但需要注意的是，用户不能随意改变操作系统类型或删除划分好的恢复分区，在某些厂商的服务条款中，这样的情况下将失去质保。如果厂家提供上门服务，在技术工程师上门时应针对机器的使用和维护方面多加询问、当面了解，以便用好手中的机器。



关于空调：每年的品牌机横评都适逢暑期，而人口稠密的北京今年大有争夺第四“火炉”称号的热情。不知是不是老天想降大任于评测室诸君——空调坏掉了。那叫一个热呀，心志和筋骨都得到了锻炼，不过为了能够给读者奉献一期精彩的专题，大家还是都坚持了下来，另一方面，各产品在高温环境下的稳定性也得到了考验，总体令人满意。

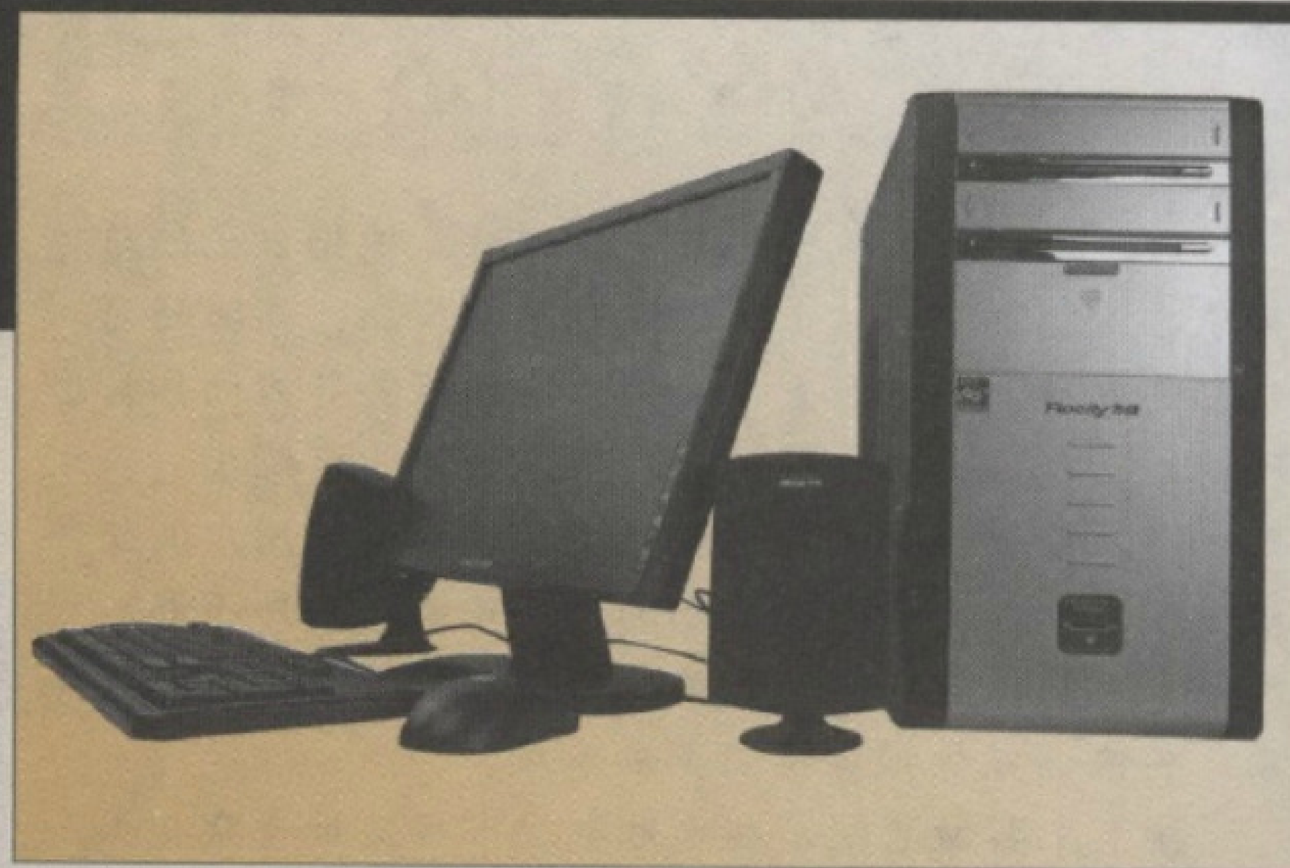
自然视觉感受的显示效果，在播放视频和玩支持宽屏显示的游戏时会带来相当不错的感受。尽管慕尼黑-D的配置中包括音箱，送测样品却没有提供。与官方公布配置不同的是其操作系统，送测样机中安装的并不是配置单中的DOS，而是预装了明基认证版的中文Windows XP专业版SP2。

这款电脑的附带软件相对简单，仅有WinDVD、Nero等常见应用程序。在售后服务方面，明基采用了国家三包标准，其电话服务人员态度不错，但略有方言口音；让我们比较困惑的是，在评测期间多次注册也未能得到明基网站论坛的ID，因此无法进入用户论坛发言。


侧面开孔较多，对隔音性能有一定影响

我为游戏生

——方佳 酷龙500 X8231



厂商名称： 方佳（Flocity）
产品型号： 酷龙500X8231
参考价格： 6469元
厂商主页： www.flocity.com.cn
咨询电话： 800-830-3628

作为专注于AMD平台机型的新品牌，方佳在最近一年中成长相当迅速。总的来看，方佳机型的软硬件搭配更接近主流DIY配置，对那些强调游戏性能的消费者来说，这是一个颇具诱惑力的选择。不过方佳电脑的产品命名较复杂，这次参测的样机型号为酷龙500 X8231，在评测期间我们未能在官方网站上找到它的介绍。


硬盘挡住了主板SATA接口

近年来多数品牌机都强调外观设计以吸引眼球，而酷龙500 X8231看上去则较为传统，机箱的钢板也不是很厚。内部规划井然有序，线材捆扎到位，稍有不便的是硬盘被放置在机箱底部，挡住了主板SATA接口，会给用户安装第二块硬盘带来麻烦。

酷龙500 X8231的硬件配置是其亮点：Athlon 64 X2 3800+在本次横评的机型中是最为强劲的，而GeForce 7300 GT（256MB显存）是横评机型中唯一一款采用NVIDIA最新G73核心的显卡。虽然只有512MB内存，但它还提供了额外的2条内存槽（一共4条）供升级之用。软件方面，酷龙500 X8231赠送了旧版本的WinDVD4，由于送测样机之前已被使用过，我们无法判断其出厂时操作系统的配置情况，说明书等附件的缺失也在一定程度上影响了它的成绩。

这款产品在测试中表现出强大的整机和游戏性能，特别是游戏成绩（3Dmark 05 3429分，DOOM3 79.5fps，HL2 53.59fps），远远超出本次横评中的其他产品。在售价相当的情况下，这样的表现的确让人心动。不过我们也应看到，虽然提供了较高的性能，但在一些强调画面质量的测试（如视频回放）中，其表现并不尽如人意；虽然大多数情况下用户对画质的感受并不如速度那么直观，但这也是不可忽视的。方佳在技术支持与售后方面表现一般，电话服务尚可，网站和电子邮件的支持较差，作为新兴品牌，它还需要在售后服务方面进行加强。


酷龙500X 8231配备的5.1多媒体音箱



借花献佛： 横评期间，麦博送测了其顶级的PURE 10 2.0多媒体书架箱。虽然只是新品初评，但无论什么评测我们都要秉着认真负责的态度进行，由于横评产品较多，实验室里已经无法提供足够的空间摆放一套外设测试平台，怎么办呢？恰好TCL海盗8868已完成所有测试，工程师灵机一动，立即在它上面安装了测试用声卡和外置数字解码器，让海盗8868临时客串了一把外设测试平台，可谓借花献佛。

视频测试总结

一、标清部分

HQV Benchmark采用的是NTSC制式视频片段，因此测试时我们用KMPlayer 2.9.1.1045 Build 618播放器配合解码NTSC视频效果较好的DScaler 5.006解码器，打开IVTC（Inverse Telecine，去隔行），反交错采用“Force Bob”。

色带和垂直线细节测试基本通过，但少数机型在垂直分辨率上有所欠缺，或线条对比度不够；隔行视频反交错效果令人失望，甚至没有一款产品有接近得分的表现，全部是0分；插值细节再现方面少数产品有较好的表现，采用MX4000显卡的方正卓越K100-8253在这一项测试的表现令人惊讶；静态/动态降噪测试得分普遍很低，这一级别的显卡在视频噪声过滤方面明显不够重视；在不同帧率、间隙的电影、视频侦测方面，送测样机显卡也有明显欠缺，非正常帧率的视频很难得到正常画面；混合3：2视频的滚动字幕效果非常差，特别是水平滚动字幕处理没有一款产品得分。

由于HQV Benchmark苛刻的场景和评分机制，送测产品的最终得分都“惨不忍睹”，得分最高的清华同方真爱T8280U也只是43分（满分130），其他产品得分均在36以下。不过我们认为HQV Benchmark的测试主要是为了凸显视频处理芯片的缺陷，拉开不同级别产品的档次。用户没必要因为这一项得分低对品牌机的视频回放效果过于失望，在实际使用中许多测试场景几乎不可能遇到，而且动态视频会掩盖一些在静态下才相对明显的缺陷。

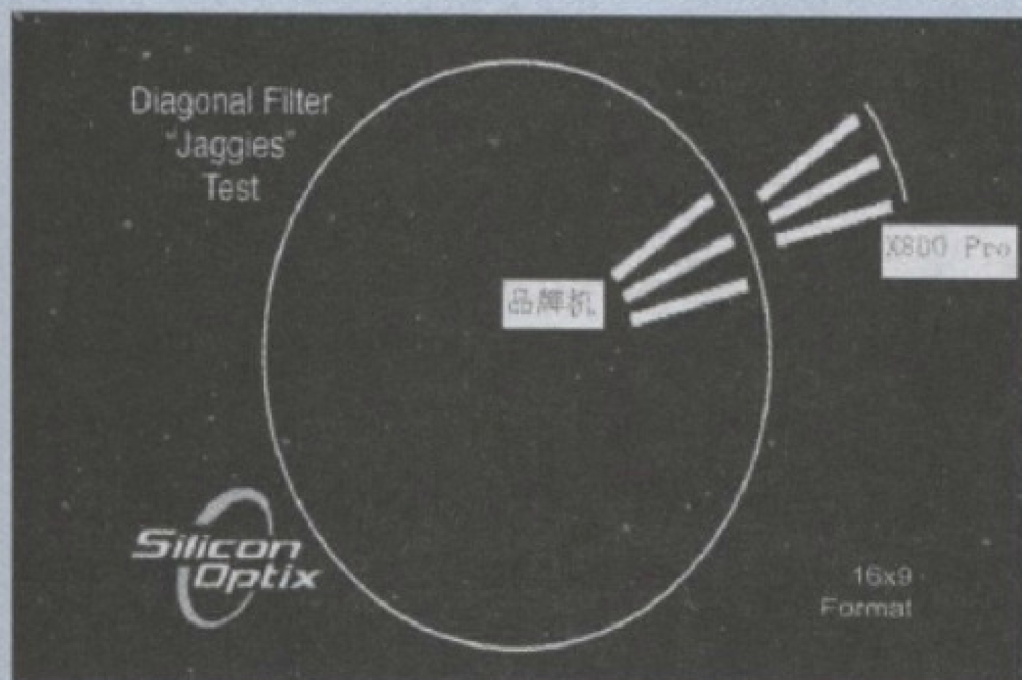


图1

当然，与高端显卡相比，送测样机在视频回放效果上有明显差距。我们在同一设置下测试ATI RADEON X800 Pro显卡，总得分为66，虽然也达不到“及格线”，但比送测样机的显卡要好得多。高端显卡的优势主要体现在反交错（图1）、降噪、滚动字幕上（图2），而且很少有表现特别差的项目，不过插值放大效果仍很不理想。如果用的是X1000系列显卡，一定要在催化剂驱动控制面板中打开“Pulldown detection”，反交错选择“Motion adaptive”，这两个选项对视频回放有很大助益。

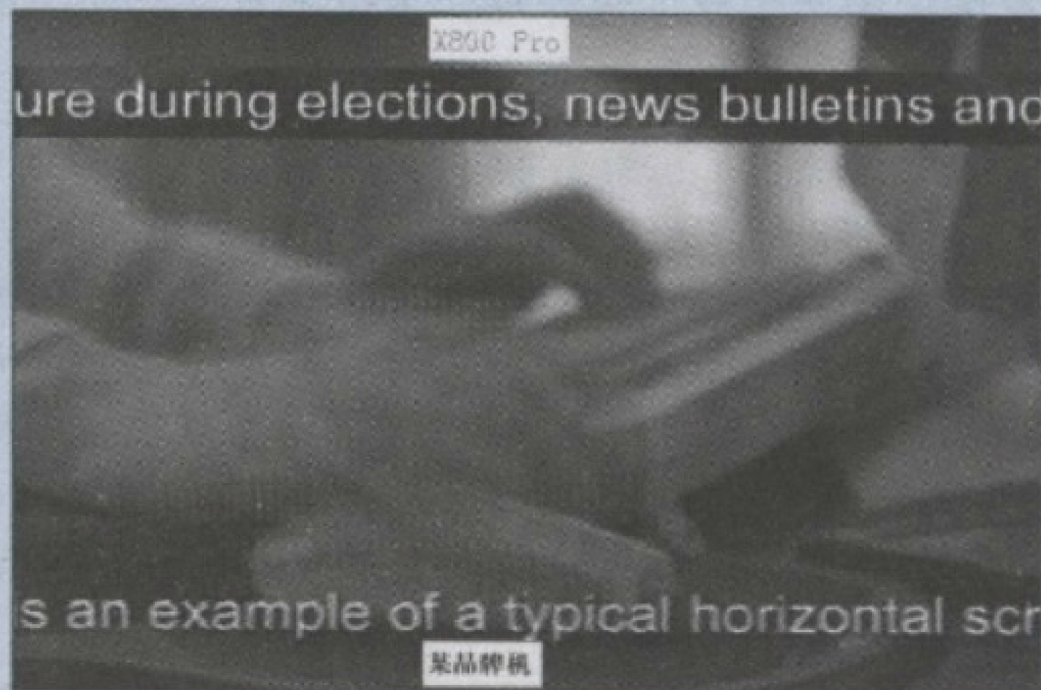


图2

二、高清部分

送测样机均采用双核CPU，因此我们对其高清视频回放效果寄予很高的期望，但实测的表现普遍不理想。

我们采用的是一段SONY高清视频片段，格式是1920×1080i、AC-3 5.1，实际回放中出现的主要问题是画面发白/偏灰、模糊/缺乏细节、皮肤干涩、视频/声音不够流畅。虽然这段视频非常吃资源，但考虑到它不带字幕，而且测试中使用的是较保守的分离器、解码器设置，因此送测样机在实际的高清电影回放效果上很难令人满意。在回放设备上，送测样机最高配置为19英寸宽屏LCD和5.1音箱，一些产品甚至没有带音箱，很难尽展高清视频在画面、声音方面的优势。

清华同方真爱T8280U在高清视频回放上显示出了较高的水平，色彩亮丽、画面流畅，声音延迟也相对较少（样机没有配音箱，我们用耳机监听），在标清测试部分它也取得了最高总分。方佳送测样机在配置上比T8280U略高，3D性能也更强，但视频回放效果远不及后者（跟显卡的用料、做工也有关系），同方真爱T8280U采用的ATI X1000系列显卡在视频回放上确有过人之处。

高清视频的回放主要依赖CPU运算，为节约成本，大部分送测产品均采用Intel Pentium D 820、AMD Athlon 64 X2 3800+这样的低端双核CPU。个别产品甚至采用了Pentium D 805、Athlon 64 X2 3600+的OEM CPU，它们在主频、前端总线、二级缓存方面较零售产品的差距使其处理性能进一步下降，这些CPU在品牌机上很难胜任高清视频的处理。

显卡在高清视频回放中主要负责反交错、降噪、动态侦测、字幕渲染和色彩再现，送测产品最高配置为GeForce 7300 GT和RADEON X1300，这两块显卡在零售市场属于低端产品。由于低端显卡的视频处理芯片质量不高，因此实际回放效果并不理想。所有送测产品均采用集成声卡和512MB内存，进一步加深了对CPU的依赖，联想的两台机器甚至采用了集成显卡，内存容量更加捉襟见肘。

总的来看，7000元以下价位的品牌机中很难找到适合高清视频回放的型号。我们的建议配置是：20英寸及以上宽屏LCD、5.1音箱及硬声卡、不小于512MB内存、GeForce 7300/RADEON X1300及以上级别显卡、Pentium D 820/AMD Athlon 64 X2 3800+及更高级别的CPU。

品牌家用电脑售后服务调查

厂商和机型	联想 锋行K8088A/天骄S2020X	方正卓越K100-1036	清华同方真爱T8280U	惠普Pavilion U1580	TCL海盗8868-2	明基慕尼黑-D	方佳酷龙500 X8231
1.电话服务（号码）	售前和保修800-810-8888，技术支持010-82879500	售前咨询800-810-1992，售后服务010-82612299	800-810-5546	800-820-6616	400-888-8365	800-888-0333	800-830-3628
接通情况	较好	较好	较好	较好	较好，断线一次	较好	较好
回答情况	较好	态度较好，回答问题准确	态度较好，回答问题比较准确	较好	略有口音，一些硬件问题需要查询	略有口音，一些硬件问题需进行查询	较好，回答略有错误
2.网站服务（网址）	www.lenovo.com.cn	www.founderpc.com	www.thtfpc.com	www.hp.com.cn	www.tclinfo.com	www.benq.com.cn	www.flocity.com.cn
A产品介绍	一般	一般	一般	详细	一般，但没有海盗8868的介绍	一般	一般，但没有酷龙500介绍页面
B网站驱动下载、文档	有，多种驱动方式	有文档，通过产品序号搜索所需软件	用序列号查询驱动，未见文档	有	可以通过序列号或者型号查询	有	无文档下载
C. FAQ界面	有，可根据型号查询	有	未发现	针对型号	有	有	常见故障+电脑知识
D. 论坛（地址及表现）	无	专家在线交流，不过只有工作日14:00~17:00	未发现	回复较快，但未见版主和工程师回复	有，大约在每天的14:00~17:00之间回复	有，但无法注册	未发现
3.E-mail支持（邮箱）	需注册并下载插件，从页面发送	service@foundertech.com	services@thtfpc.com	在网页上发送	pc.service@tcl.com	在网页上发送	只有故障保修有邮箱
回信情况	一天内	三个工作日内未回信	未回信	一天内	未回信	一天内	邮件被退
维修	三包标准	三包标准	三包标准+3年上门服务	3年部分保修，无现场服务，可购买服务	三包标准	三包标准	三包标准

电话仍然是最方便的售后服务方式，除了方正和联想外，都提供了免费服务电话。方正和联想也提供了免费电话，不过是售前支持，这样多少显得有些功利；当然用户如果不想付出电话费的话，拨打其售前的800电话也可得到不错的服务，大部分软硬件和维修问题也能得到解答。与我们往年的调查相比在今年的电话服务中进步最大的是清华同方，它已拥有了不错的免费电话服务，而且在接通率、服务时间以及服务态度和质量上都相当不错。电话咨询中各个厂商的电话接通率都很好，但转接时掉线的情况也偶尔存在，另外服务态度和环境都不错；不过服务人员在回答一些简单的硬件问题，如Athlon 64 X2中的X2表示什么、怎么支持双通道内存等问题时，经常需要进行查询，而且会出现一些小错误，专业知识还需要培养。

各个厂商的网站建设思想有明显的差异，不过在配置介绍方面非常类似，表现最好的惠普也仅仅是多提供了一些配件细节而已。其中TCL和方佳因为送测机型较新，在我们查询时还没有相关型号的产品介绍页面（截至2006年7月5日）。所有产品（包括在厂商产品介绍页面中没有参测型号的）都可找到相关的驱动下载，不过北大方正的驱动下载必须通过SN号码查询，较为不便。另外大部分厂商都提供了电子说明文档的下载，方便用户使用。大部分厂商都在网上提供了FAQ页面，其中最出色的是联想网站，可以让用户根据型号查询有关的常见问题，以免面对大量信息无从查找，不过在这些厂商的网页上都很少见到用户论坛或是与工程师交流的论坛。另外比较特殊的是明基网站尽管拥有论坛，但我们使用SN号码多次注册都未成功，因此无法进行调查。

在售后支持方面，大部分厂商直接采用了国家三包标准，不过也有一些小改动，例如同方将上门服务扩展为3年，惠普则可以付费购买更长的上门服务时间。



高清视频： 宽屏液晶成为主流已是不可阻挡的趋势，在横评中不少厂商的机型都搭配了19英寸宽屏液晶显示器，我们在显示器测试里也考虑了相关项目，片源采用1080i高清视频片断（苹果、微软都提供有相关下载）。虽然不是第一次测试高清，但炫目亮丽的播放效果还是吸引了编辑部很多小编前来观赏，大家纷纷表示下一个升级目标就是能顺畅播放的高清视频，魔之左手憨憨地说：“那就抱一台这儿的品牌机回家吧！”

联想天骄S2020X　编辑选择奖

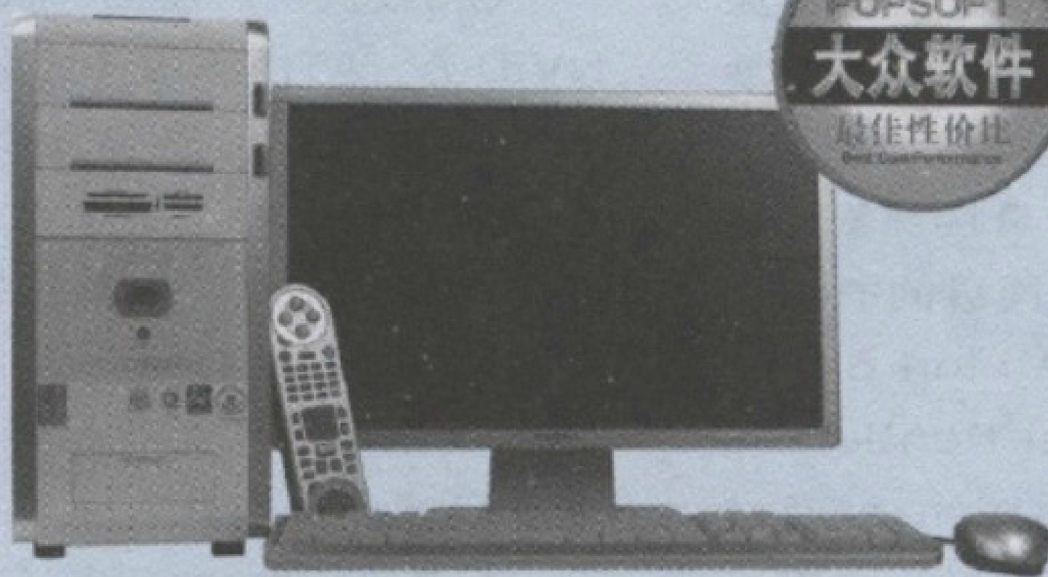




经过多年的发展，联想在品牌创建以及经营上已表现出了大品牌的成熟，送测的两款产品在易用性以及软件搭配等很多地方都有过人之处，天骄S2020X凭借出色的综合发挥以及令人欣赏的易用性脱颖而出，获得编辑选择奖当在情理之中。它让用户在使用PC时，享受到家电的乐趣，同时依然能够保持较好的性能，略显遗憾的是其游戏性能稍弱了一点。

作为得分较高的产品，联想另一款产品锋行K6086A也有着不俗表现，务实的软硬件配置给我们留下了深刻印象，性能较天骄S2020X还略有优势。如果对家电功能没有特别需求，它显然也是较好的选择。

最佳性价比　清华同方真爱T8280





横评中，有三款产品在6.6以上，令人惊讶的是其中一款的售价竟然是5999元，这就是清华同方T8280。除了音箱搭配上的遗憾，T8280各方面表现都比较均衡，其搭载的X1300显卡在视频回放方面贡献良多，性能测试中它也排名第二。

我们将最佳性价比授予清华同方T8280，考虑到它没有搭配音箱，建议用户自行选购一套200～300元的音箱（2.0、2.1均可），整体表现不会亚于已搭配音箱的其他参测产品。

最佳娱乐表现奖　空缺

慎重考虑以后，我们将最佳娱乐表现奖空缺。我们认为，娱乐表现包括游戏、视频、音频、家电功能以及其他综合应用，参测品牌电脑虽然有在个别领域表现优秀的个体，但都无法涵盖上述所有领域。显然，在6000～7000元价位的品牌电脑里，要具备完善的娱乐功能还是有些困难，希望在明年的品牌电脑横评中能看到这一愿望的实现。

参测产品性能测试成绩表

产品型号/测试项目	DOOM3	HL2	3DMark05	CC Winstone2004	Business Winstone2004
TCL海盗8868-2	40.2	38.41	1532	26.1	22.7
方佳酷龙500 X8231	**79.5**	**53.59**	**3429**	**31**	**25.7**
清华同方真爱T8280U	29.2	50.92	2117	30.3	25.1
联想天骄S2020X	8.3	19.13	618	24.7	21.5
联想锋行K6086A	5.8	16.76	528	28.9	24.6
惠普Pavilion U580cn	15.7	30.38	1249	23	18.3
方正卓越K100-8253	5.4	36.82	0	23.8	19.2
明基幕尼黑PD	12.6	44.94	1055	25.5	19

注：所有性能测试项目的得分都是越高越好。

参测产品项目得分一览表

产品型号/评分项目	参考价格(元)	硬件配置与性能（10分，权重1.4）						外观及易用性及特色功能（10分，权重1.2）				操作系统与附加软件（10分，权重0.6）			技术支持和售后服务（10分，权重0.8）					加权总分	最终得分
		基础配置(4.5)	性能基准测试(3.5)	显示器显示质量(1)	音箱音质(0.3)	视频回放效果(0.7)	单项合计	外观(2)	易用性(5)	特色功能(3)	单项合计	操作系统(6)	附加软件(4)	单项合计	电话服务(4)	网站服务(2)	E-mail支持(1)	保修条例(3)	单项合计	满分40	(总分/4)
TCL海盗8868-2	6998	3.80	2.55	**0.80**	0.00	0.51	7.66	1.71	2.30	0.00	4.01	0.00	1.00	1.00	3.00	**1.60**	0.00	2.00	6.60	20.82	5.20
方佳酷龙500X 8231	6469	3.55	**3.50**	0.70	**0.25**	0.35	**8.35**	1.58	2.50	0.50	4.58	0.00	2.00	2.00	3.50	0.65	0.00	2.00	6.15	22.11	5.53
清华同方真爱T8280U	5999	3.70	2.92	0.70	0.00	**0.70**	8.02	1.59	3.70	**2.50**	7.79	4.00	**3.50**	7.50	**4.00**	0.35	0.50	**2.50**	7.35	26.46	6.61
联想天骄S2020X	6999	**3.85**	1.96	**0.80**	**0.25**	0.45	7.31	**1.82**	**4.20**	2.40	**8.42**	**5.00**	3.20	**8.20**	**4.00**	0.95	**1.00**	2.00	**7.95**	**26.70**	**6.67**
联想锋行K6086A	6499	3.05	2.71	**0.80**	0.24	0.48	7.28	1.80	4.00	**2.50**	8.30	4.00	3.20	7.20	**4.00**	0.95	**1.00**	2.00	**7.95**	26.51	6.63
惠普PavilionU580cn	6999	2.95	1.99	0.70	0.10	0.44	6.18	1.75	4.10	0.50	6.35	3.50	**3.50**	7.00	3.80	0.70	**1.00**	2.00	7.50	22.27	5.57
方正卓越K100-8253	5999	3.35	1.90	0.70	0.00	0.53	6.48	1.60	3.80	0.50	5.90	3.50	2.00	5.50	**4.00**	1.15	0.00	**2.50**	7.65	22.27	5.57
明基Joyhub幕尼黑-D	6199	3.35	2.20	**0.80**	0.00	0.48	6.83	1.69	2.80	0.00	4.49	0.00	2.00	2.00	3.30	1.45	0.00	2.00	6.75	20.35	5.09

注：各子项目单项后括号内数字为该项的满分；由于各大项加权满分之和为40分，"加权后总分/4"表示总评得分以十分制表示。

测试总结

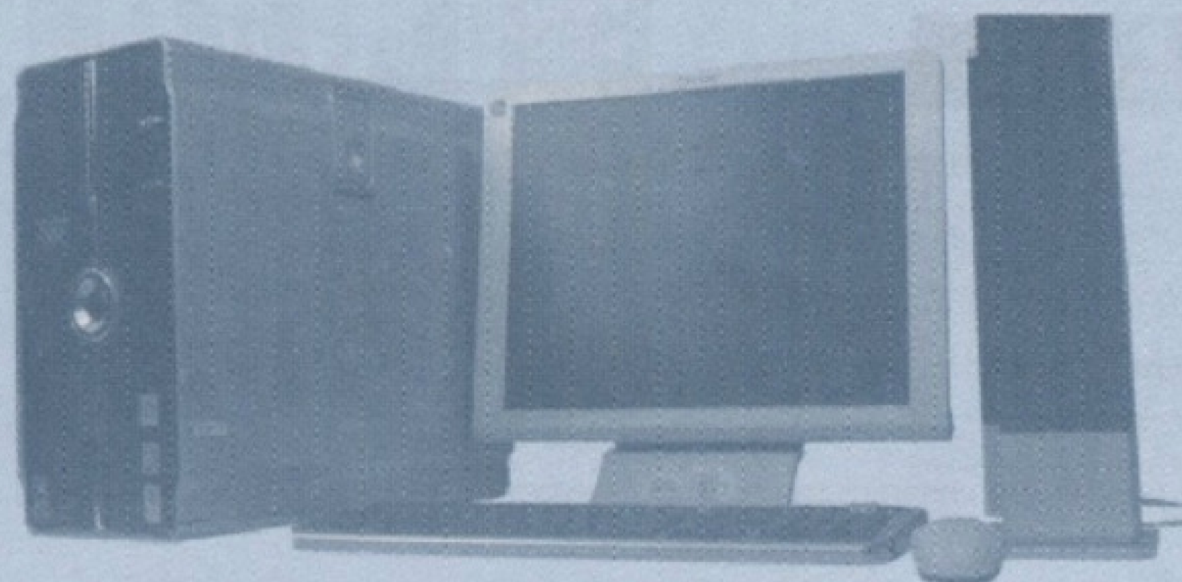
2001年夏天，当我们第一次制作品牌机专题的时候，PC市场上流行一个非常"时髦"的口号："P4+液晶"，当时在相当长一段时间里，15英寸LCD配P4 CPU成了高端品牌机的代表。5年过去了，PC卖点变成了"双核+宽屏液晶"（2005年是"64位+液晶"），尽管在配置上不可同日而语，但本质仍然相同，毕竟不论什么时候，销售产品都需要找到说服用户的"卖点"。

双核CPU和宽屏液晶都是各自领域的发展趋势，但对7000元以下的中低价位品牌机来说，一味追求热点配置未必是件好事，最直接的影响就是其他配件的成本受到限制。以占有率达50%的Pentium D 820为例，目前DIY市场售价约1100元，19英寸宽屏LCD售价约2000元，这两件产品的成本已占到整机成本一半左右。送测的8款产品中，内存采用清一色的512MB、75%机型硬盘容量只有80GB、25%机型采用内置显卡、50%机型未配音箱，如此失衡的配置在厂商热炒的数码家庭概念面前难免有几分尴尬。

我们在研究品牌机价格时发现一个奇怪现象，就是采用AMD处理器的机型售价普遍比同级的Intel机型低几百元，但在零售市场上AMD Athlon 64 X2 3800+售价（约2200元）远高于Intel Pentium D 820。我们分析原因有两方面，一方面Intel通过Pentium D 820的低价占领OEM市场，另一方面，产能不足的AMD牺牲零售市场，将双核CPU低价卖给整机厂商。

在OEM市场上，Intel和AMD都推出了面向低端双核市场的CPU。Intel Pentium D 805前端总线为533MHz、主频2.66GHz，其他参数与Pentium D 820相同（已进入DIY市场，价格约950元）；AMD Athlon 64 X2 3600+主频与Athlon 64 X2 3800+相同，但二级缓存仅2×256kB，比后者少一半。采用这两款OEM CPU的机型占到送测产品的37.5%，对控制双核PC整体价位有一定帮助，但在性能上较正式的零售型号无疑有所折扣。

不管怎样，双核CPU对用户的使用是有益处的，尽管绝对性能较前两年的单核CPU优势不大，但并行计算的特性使系统因为CPU资源占用过高导致停止响应的概率大大降低。考虑到Intel Conroe发布在即，现有产品将面临一次剧烈的降价，届时双核CPU会进一步普及。



在2005年的品牌机专题中，7款送测样机中有6款未预装图形界面的操作系统，而今年8款产品中预装中文Windows XP SP2家庭版的机型达到5款。这一巨大变化的根本原因是2006年4月10日，信息产业部、国家版权局、商务部、财政部等联合下发了《关于计算机预装正版操作系统软件有关问题的通知》《关于政府部门购置计算机办公设备必须采购已预装正版操作系统软件产品的通知》，明确规定没有预装正版操作系统的PC产品不得上市销售。虽然许多用户认为品牌机厂商可采取预装Free DOS、Linux这样的操作系统作为"对策"，但从实际情况看，4月份下发的2个通知对正版Windows系统的普及起到了正面影响。

在8款送测产品中，只有一款采用Intel芯片组，NVIDIA、ATI、SiS、VIA的芯片组均出现在了配置表里，这在以往是不可想象的。由于Intel的"欢跃"技术在硬件上必须有本家的ICH7-DH南桥，看来欢跃平台要想在中低价位PC中普及仍有很长的路要走。TCL海盗8868-2虽然配备了欢跃要求的CPU、南桥芯片和软件，但没有操作系统和遥控器配合仍谈不上实际应用。

配备GeForce 7300 GT显卡、19英寸LCD、5.1音箱的方佳酷龙500 X8321在性能上傲视群雄，非常适合注重性价比的游戏玩家，这款采用Athlon 64 X2 3800+ CPU产品的成本控制能力实在令人惊讶，它的主要缺陷是视频回放质量较差。得益于X1300显卡，清华同方真爱T8280U的视频回放质量大大优于其他送测产品，考虑到相对出色的整体成绩和较低的价格，它获得了最佳性价比奖。不过由于真爱T8280U音箱的缺失和相对高端显卡在视频回放上的不足，我们很遗憾地空缺了最佳影音表现奖。联想两款送测产品主要定位家用，均采用集成显卡，3D性能非常有限，但凭借出色的易用性、功能设计及厂商的整体实力，天骄S2020X获得了我们的编辑选择奖。

由于高清视频飞速普及，我们在测试中加入了视频回放效果测试。送测产品普遍采用低价显卡甚至集成显卡，在标清测试中抗锯齿、降噪、细节放大、帧率转换等性能缺陷暴露得很明显，游戏性能最强的方佳酷龙500 X8321视频回放质量最差，说明游戏玩家的需要和影音用户有所区别；在高清视频应用方面，送测产品的表现较标清测试有很大提高，但实际上视频、声音保持足够流畅的产品屈指可数，画面的质量也很难令人满意。希望明年的参测产品能为我们带来更多惊喜。

参测品牌家用电脑配置规格总览表

厂商	TCL	清华同方(Tsnghua Tongfang)	惠普（HP）	方正（Founder Technology）	联想（lenovo）	联想（lenovo）	明基（BenQ）	方佳（Flocity）
产品型号	海盗 8868-2	真爱 T8280U	Pavilion u1580cn	卓越 K100-8253	锋行 K6080A	天骄 S2020X	Joyhub 慕尼黑-D	酷龙500 X8321
参考价格（元）	6998	5999	6999	5999	6499	6999	6199	6469
售后服务电话	400-888-8365	800-810-5546	800-820-2255	010-82612299	800-810-8888	800-810-8888	400-880-0333	800-830-3628
厂商网址	www.tcl.com.cn	www.tongfangpc.com	www.hp.com.cn	www.foundertech.com	www.lenovo.com.cn	www.lenovo.com.cn	www.benq.com.cn	www.flocity.com.cn
处理器								
厂商	Intel	AMD	Intel	Intel	AMD	Intel	Intel	AMD
型号	Pentium D 820	Athlon 64 X2 3600+	Pentium D 805	Pentium D 820	Athlon 64 X2 3600+	Pentium D 820	Pentium D 820	Athlon 64 X2 3800+
实际频率（GHz）	2.80	2.00	2.7	2.80	2.00	2.80	2.80	2.00
主板								
制造商	精英	丽台	精英	精英	QDI	微星	精英	丽台
芯片组	945PL+ICH7-DH	C51GM+MCP51	RC410+SB400	P4M800Pro+VT8237R+	C51G+MCP51G	RC410L+SB450	SIS649+SIS965L	C51G+MCP51
型号	945PL-M3	C51GM03	RC410-M	P4M800PRO-M	K8N5GM	MS-7240	649-M3	6100K8MA-RS
内存								
制造商	Hynix	Sincere	Infineon	TwinMOS	Ramaxel	Ramaxel	TwinMOS	TwinMOS
类型	DDR2 533	DDR400	DDR2 533	DDR2 533	DDR400	DDR2 533	DDR2 533	DDR400
容量（MB）	512	512	512	512	512	512	512	512
硬盘								
制造商	希捷	希捷	西部数据	西部数据	迈拓	希捷	三星	迈拓
型号	ST3160812AS	ST3160812AS	WD800BB	WD800BB	6L080M0	ST380011AS	SP0842N	6L080M0
容量（GB）	160	160	80	80	80	80	80	80
转速（r/m）	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200
缓存（MB）	8	8	2	2	8	2	2	8
类型	SATA	SATA	PATA (IDE)	PATA	SATA	SATA	SATA	SATA
显示								
显示芯片	GeForce 6600 LE	RADEON X1300	GeForce 7300 LE	GeForce MX4000	GeForce 6100	RADEON X200	RADEON X300 SE	GeForce 7300 GT
显存容量（MB）	256	256	256	128	共享内存	共享内存	128	256
显示器类型	19英寸宽屏LCD	19英寸宽屏LCD	17英寸LCD	19英寸宽屏LCD	17英寸LCD	19英寸宽屏LCD	19英寸宽屏LCD	19英寸宽屏LCD
多媒体								
声卡	ALC880	ALC655	ALC880	ALC655	ALC655	ALC655	ALC655	ALC655
音箱	无	无	LCD集成	无	2.0木质	2.0木质	无	5.1塑料
电视卡	无	无	无	无	无	有	无	无
视频采集卡	无	无	无	无	无	无	无	无
读卡器	无	8合1	8合1	无	8合1	8合1	无	无
光驱	52X Combo	16X DVD	16X光雕DVD刻录机	16X DVD	16X DVD刻录机	16X DVD刻录机	52X Combo	16X DVD
网络部分								
Modem接口	无	无	无	无	无	无	无	无
Modem速率	无	无	无	无	无	无	无	无
网卡	Intel Pro/100 VE	Realtek RTL8201BL	Realtek RTL8139	VIA VT6103L	Realtek RTL8100C	Realtek RTL8100C	Realtek RTL8100C	Realtek RTL8201BL
网卡类型	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb	10/100Mb
无线网卡	无	无	无	无	无	无	无	无
插槽和接口								
PCI总数/空余	2/2	3/3	3/3	3/3	3/1	2/0	3/3	3/3
显卡接口	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16	AGP 8X	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16	PCI-E X16
COM（串口）	1	1	0	1	1	1	1	1
LPT（并口）	1	1	1	1	1	1	1	1
USB总数/前置	6/2	6/2	5/1	6/2	6/2	5/1	6/2	7/3
LAN	1	1	1	1	1	1	1	1
1394总数/前置	0	0	1/0	0/0	1/1	1/1	0/0	0
S-Video输出	1	1	2	1	0	1	1	0
AV输出	0	0	1	0	0	1	0	0
DVI输出	0	1	0	0	0	0	0	1
其他								
键盘接口	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2
快捷键	有	有	有	有	有	有	有	有
鼠标接口	USB	USB	PS/2	USB	USB	USB	USB	PS/2
预装系统	DOS	Windows XP SP2 Home	Windows XP SP2 Home	Windows XP SP2 Home	Windows XP SP2 Home	Windows XP SP2 Home	DOS	不详*注
系统安装盘	无	有	无	有	有	有	无	无
系统恢复盘	无	硬盘分区	硬盘分区	无	硬盘分区	硬盘分区	无	无
其他主要附件	三包凭证、主机示意图、装箱单、注意事项、欢跃软件盘	盘大易宝一套、驱动光盘、系统安装盘、说明书、三包卡	说明书、显示器驱动盘、主机驱动盘、三包卡	软件光盘、驱动光盘、上网读书卡、说明书、三包卡	驱动光盘、金山毒霸用户卡、装箱单、三包卡、用户手册	驱动光盘、金山毒霸用户卡、装箱单、三包卡、用户手册、阳光服务手册、音频转接线	说明书、驱动光盘、软件光盘、三包卡、开箱必读	保修卡、说明书、WinDVD光盘、驱动光盘、三包卡

注：上表所列产品配置、规格、附件均以送测样机为准。方佳样机虽无法判断预装系统（见点评），但厂商称零售机型预装Windows XP Home版，且价格不变。



编者按：最近，液晶显示器降价幅度明显，想来打算购买液晶显示器的读者也一定越来越多，本期针对液晶显示器购买的问题给出了集中解答。

问题求解信箱：**question@popsoft.com.cn**
问题求解论坛：**http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4**

客座专家　龚胜 苏旅

液晶显示器问答集

四川　龚胜

问：现在液晶显示器价格已下降了很多，假期里我也打算换掉CRT显示器，我平时用电脑的时间比较多，听说液晶显示器比较不伤眼睛，请问是否的确如此呢？

答：相比CRT显示器，液晶显示器的辐射要低很多，也不存在画面闪烁问题，可减轻对眼睛的直接伤害，对保护使用者健康肯定是比较有利的。不过在保护视力上，如果使用不当的话，液晶显示器可能比CRT显示器更伤眼睛。

首先是亮度问题，大多数液晶显示器在默认状态的亮度都偏高，容易使眼睛变得疲倦，甚至可能导致头痛等症状。研究表明，在普通室内环境中，显示器亮度在100cd/m²左右，眼睛感觉是最舒适的，但是现在大多数液晶显示屏为迎合市场需求，其发光强度都超过300 cd/m²。在高亮状态下，显示画面不仅失真较明显，无形中也增加了消费者视力受伤害的可能性。其次液晶显示器分辨率调整的灵活性大大低于CRT，可能导致字体偏小、清晰度不足等问题，也容易导致眼睛疲劳。此外对于游戏玩家而言，液晶显示器拖影问题导致的眼疲劳也不可忽视，因此在使用液晶显示器时，我们一定要注意调整好亮度、分辨率等参数，并注意用眼卫生。同时游戏爱好者应尽量避免选择响应时间较长的液晶显示器。

问：过一段时间我将乔迁新居，希望为卧室电脑配一台外观漂亮的液晶显示器，我看上了几款采用钢琴漆的产品，价格比普通产品略高，但是都没有通过TCO认证，请问这是怎么回事呢？

答：IT产品中采用钢琴漆作为外壳涂料的并不多见，通常都比较别致精美，比如IBM S30/S31笔记本，几乎就是值得收藏的艺术品。

在液晶显示器上使用钢琴漆，当然也会提升其外观的美感。但是钢琴漆的反光却是TCO标准的忌讳，TCO标准规定显示器外壳不能有明显反光，明确指出显示器边框不能为镜面反射材料，以免将部分环境光线反射到使用者眼睛中，对显示效果产生不良影响，但这一点在实际使用中其实并没有太大影响。如果你不在乎这点，购买采用钢琴漆装饰的液晶显示器也未尝不可。

问：我打算开一家网吧，看到前几期中，专家在此提到应尽量选择液晶显示器以节省耗电，但据我实际了解，目前有些液晶显示器的功耗并不低，甚至超过CRT显示器，请问这是怎么回事呢？

答：凡事我们都不能下绝对的结论。一般而言相同尺寸的液晶显示器肯定比CRT显示器功耗低，更省电、节能、环保，但某些采用奇美液晶面板的低价产品通常具有较高的功耗，尤其是19英寸宽屏显示器，其U型六灯管的设计令其耗电量达到惊人的65W，而现在有些采用特殊节能芯片的17英寸CRT显示器的功耗都不高于60W。当然这只是特殊情况，目前市场上大多数19英寸LCD的能耗都低于50W。飞利浦在此方面更是相当突出，其19英寸LCD的功耗通常只有30多W，比起CRT显示器来说还是要省电不少。

从发展来看，采用发光二极管作为背光的液晶显示器正在成为热门技术。发光二极管的工作原理决定了其功耗非常小，这在SONY TX笔记本上已经得到验证。另外大家在使用液晶显示器时，一定要注意调整到合适的亮度，这不仅有助于保护眼睛，同时也能有效降低显示器功耗，延长显示器寿命。

问：我是游戏爱好者，打算购买一台液晶显示器，去市场中选购时，商家推荐我购买灰阶响应时间为2ms的产品，说"尽管价格比8ms液晶稍贵，但可一劳永逸，不用担心落伍的问题"。请问灰阶2ms液晶是否真的在显示效果上无懈可击？

答：其实一味关注液晶显示器的响应时间是我们在选购液晶显示器时存在的一个误区。当然也是某些商家误导的结果。

所谓液晶响应时间补偿RTC（Response Time Compensation）是液晶显示器一项重要技术，但是各大品牌采用的液晶面板不一样，采用的加速芯片以及算法也不同，导致了快速TN灰阶液晶表现差别很大，这主要是芯片算法研究上的不成熟以及成本控制等原因造成。事实上，目前TN面板的灰阶液晶RTC一直居高不下，可视角度和色彩饱和度也不太理想，实际显示效果并不比响应时间稍高的其他产品更好，我们不能让厂商的技术参数蒙蔽了双眼。

客座专家 龚胜 苏旅

读者 粉丝问： 我刚买了一台C牌无线路由器和网卡准备架设无线网络，这些设备会不会跟我家的无绳电话相互干扰？还有就是偶尔发现电脑的显示屏一角有偏色的情况，请问怎么解决呢？

答： 现在流行的无线网络基本采用2.4GHz频段，本身会发射射频信号，而许多无绳电话、微波炉、蓝牙等设备同样基于2.4GHz频段，势必会与采用同样信号的无线网络设备产生相互干扰。至于你的无绳电话问题，我觉得解决的办法是不要将它和无线网络设备在近距离同时使用，或者你也可改用另一频率（如4.8GHz）的无绳电话。

一般的CRT显示器有时候出现偏色，很可能是受到了磁影响。可以注意一下显示器周围是否有一些带磁的设备，如音箱、手机等。你可先试着对显示器手动消磁，同时转变一下显示器的摆放位置，也许偏色状况会有改善。如果是液晶显示器出现的偏色问题，注意看看是不是液晶板或背后的灯管出现了问题，如有可能，建议早点送修。

湖南 苏旅

读者 岳铭问： 我的电脑上网浏览网页，总是莫名其妙出现蓝屏，网络速度也不怎么好。请问这是什么原因，有什么办法可以解决？还有就是电脑耳机在收听时为什么声音很小？

答： 出现这种故障的因素很多。首先检查一下操作系统安装是否正常，缺少重要系统文件的操作系统常常会出现不稳定的情况。同时，在不上网时，也要格外留意系统是否稳定，而且主板、显卡和网卡驱动是否安装完好。然后，再试着用木马猎手、木马克星之类的网络安全软件对系统进行扫描，并看看IE浏览器之类的网络软件是否安装正常，如果系统没有网络防火墙，建议及时安装。最后如有可能，试着打开机箱检查网卡、内存是否安装正常，着重注意网卡芯片有没有出现过打磨现象，因为网络流量比较大的时候，打磨的网卡设备容易出问题。耳机声音小的原因有几个：第一，系统主音量及波形声音设置过低。第二，声卡和耳机的质量问题。第三，耳机错插入声卡的线性输出（Line Out）接口等。

湖南 苏旅

读者 跳眺问： 装了两个光驱，一个DVD-RW设为主盘，另一个CD-ROM设为从盘，结果DVD-RW经常刻录失败，而CD-ROM一读盘系统就停止响应。如何解决？

答： 首先建议你查看一下这两个光盘驱动器的数据线连接方式，如果都是连在同一根数据线上，建议将其分开。接下来，你也可试着更换一下光驱用的数据线，也就是普通硬盘用的IDE接口数据线，这样可以测试出问题所在。此外，你也要检查2个光盘驱动器本身是否有质量问题，设备老化或盘片瑕疵都会导致刻录或读取出现问题。同时，也要在主板CMOS设置中检查硬盘和光驱驱动器的Ultra DMA选项是否已经被打开并正确设置。最后建议你用新版的杀毒软件对系统进行查杀，看是否有电脑病毒的干扰。

湖南 苏旅

读者 ggW问： 我的电脑打开一会就自动关机。提示：关机是由NT AUTHORITY\SYSTEM初始的……Remote Procedure Call(RPC)服务意外终止，Windows XP必须立即启动。然后就倒计时重启。为什么用GHOST恢复也没用呢？

答： 这是典型的中了冲击波病毒的现象，一些新的蠕虫病毒也会导致系统出现类似情况。解决办法是赶快下载专用的冲击波查杀工具，或使用专业的杀毒软件对系统进行全面查杀。同时，及时安装微软公司提供的Windows冲击波安全补丁，如http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/MS03-026.mspx，在这里可查到相关信息。GHOST镜像恢复没有用的原因很多，一是备份的系统本身早已感染了冲击波等病毒，因此反复发作。二是没有及时加载Windows冲击波安全补丁，因而重复感染。三是网络防火墙没有正常拦截住这些病毒。针对你这种情况，建议先清除病毒后再对系统另行备份。

湖南 苏旅

读者 田永强问： 我前段时间买了几张小的CD-RW光盘，才用了几次就无法擦写了。总是提示盘片出错、不能写入等信息，怎么办？还有就是这种小盘片能放入吸入式光驱使用么？

答： 现在市面上流行着许多直径为8cm的小光盘，有的还是所谓"品牌"系列，但是其中的假货非常多。其共同特点是价格较低，有的甚至还是三无产品。如果不是特别需要这种小光盘，建议不要购买。对于有重要资料需要备份的用户，这类光盘更是属于不能使用的类型。当然，你所说的问题也可能不是出在盘片上，可能是因为以下几个原因：第一，刻录机的质量问题，如长期使用后出现刻录机老化、工作环境较为恶劣导致故障等，建议更换到其他刻录机上测试使用。第二，需要正确设置好刻录软件的参数，在擦写光盘的时候，不要同时使用多个刻录软件进行操作。

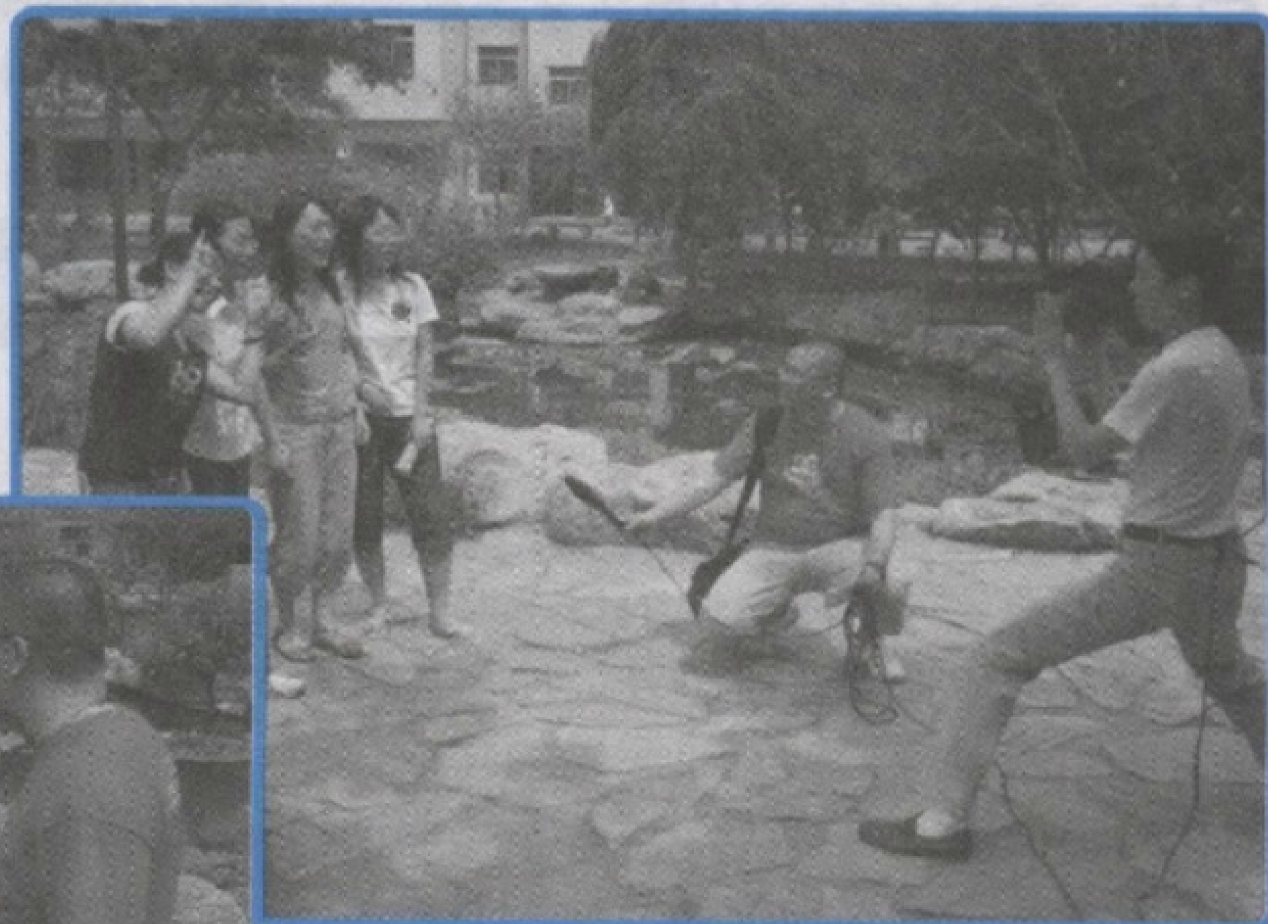
对于后一个问题，很多早期推出的吸入式光驱是不能使用8cm直径小盘片的，否则容易造成光驱的故障，而一些新款的吸入式光驱则支持，具体还是要看厂商提供的说明书上的介绍而定。

湖南 苏旅

编辑部的故事7

8月，水晶、百合双奖活动最后准备中

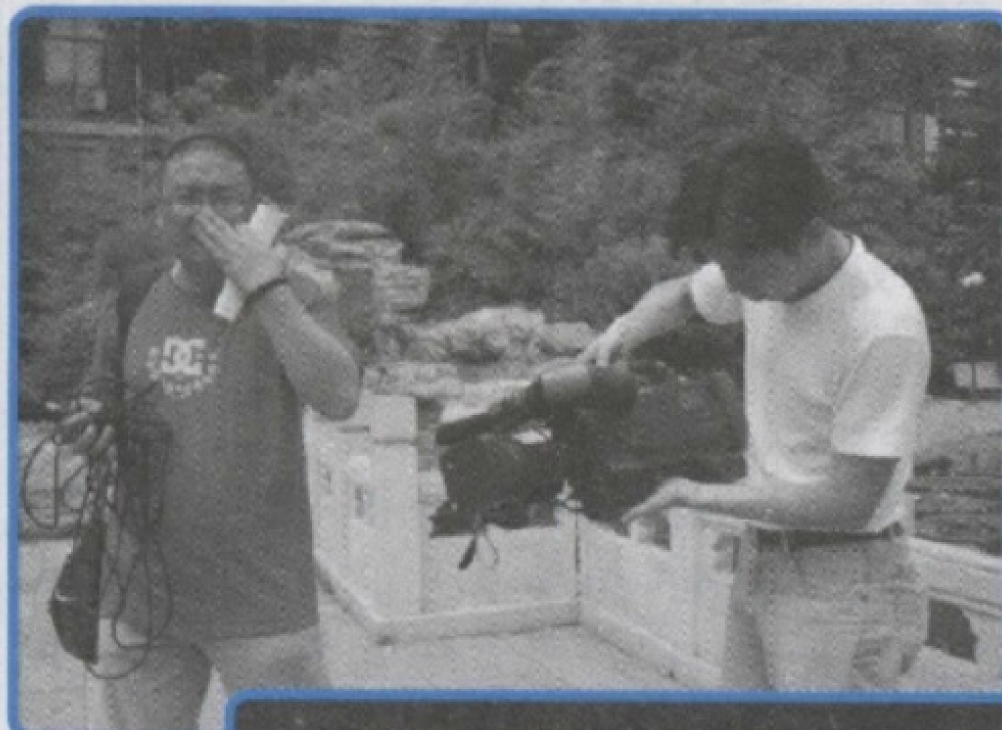
亲爱的读者，当你拿到这本杂志的时候，一年一度的《大众软件》读者调查活动已经结束了网络和信投的全部统计工作，水晶、百合双奖的评比更是在紧锣密鼓之中。2006年8月24日，中华世纪坛——来自民间的声音将与专家权威的声音汇合在一起，演奏中国电脑应用和娱乐的优美协奏曲。


MM们很可爱


别忙，还没准备好


大众软件你好

导演和摄影



大学：说一声“大软，生日快乐！”

美丽的北京语言大学校园，热情的信息科学学院学生。这一切给录制大软专题片的导演、摄影和助理（林晓今日反串场记兼行政助理）留下了深刻的印象。


万国碑前来个合影


这个表情很严肃


讨论一下

奖杯：究竟是什么样子？

这次水晶、百合奖的奖杯究竟是什么样子？美术总监可是没少动脑筋。这不，他终于将一稿设计出来了。至于最后是不是这个样子，还会不会做修改，呵呵，我也猜不出来。



DR留言板

FROM raven_jaro

我是《大众软件》杂志的忠实读者，从1995年8月创刊以来就一直关注着《大众软件》走出的每一步，也让我由一个对计算机不甚了解的人成长为现在的CCNP。这不能不说都是《大众软件》的功劳，由游戏培养兴趣，由兴趣成就事业。

向您咨询一件事。一直以来和贵社合作的晶合时代软件代理是否还与贵社有合作关系？本人很想找一些年代比较久远的游戏，找遍了北京的软件代理也没找到。想起晶合的软件代理资历比较久远，就想在这里碰碰运气。目前想找的游戏是《骑士与商人》，大概是1997年出的一个很老的游戏了。想留做收藏，即使价格高一点也没关系。

在11年后的现在，很多当年熟悉的小编们已经离社了吧？现在的杂志中很难再看到原来那些熟悉的名字了……但杂志的质量却没有因此而降低，看来现在的小编们已经继承了杂志社的优良传统，为杂志的更上一层楼付出了辛勤努力。谢谢各位，让我们有了这么好的杂志。小编们辛苦了。

再次感谢《大众软件》多年来对我的帮助和引导。谢谢。

最后祝《大众软件》越办越好，希望在我退休的时候，依然能看到《大众软件》。

林晓：在工作繁忙的日子里读到这样的信件，真是备受鼓舞。谢谢你。祝工作愉快、身心康健。晶合时代公司早已经和《大众软件》解除了合作关系。你要找的这款游戏，请读者朋友们都帮你找找，也许会有线索。

快评

我对游戏剧场中的《第十二条军规》特别有感触。我觉得这篇文章切合实际，是游戏生活的写照，是虚拟生活的体现，说出了很多游戏迷的心声，当然包括我自己。这篇文章使我想到“同是天涯沦落人”这句话。在看完这篇文章后，我不禁要想：我以后的游戏生活会怎样？

（快评手 黑鸟白鸟）

本期《精髓？廉耻？冷眼观望“网络·文学”》和《在路边——探索中的中国游戏文学十年》两篇文章使我陷入沉思。对于那些所谓的“网络文学”与“游戏文学”，本人认为只是小儿科。科技与互联网的日新月异，给了我们自由发挥的空间。然而，当代青年却把宽容当作放纵，肆意地“抄袭”、“谩骂”，自鸣着他们所谓的“名”与“利”。我不想再多说些什么，也没有资格说些什么。我只是想，当我们的后辈谈及我们这个年代的文学时，不要说“那是一个毫无价值、没落的年代”！

（快评手 cpfhuman）



细细读完《有多少芯可以胡来？》一文，心中充满的不是对“胡来”事件始作俑者的忿怒——咱没心思冲这样一个只捞钱不报国的无良高工去发火——这与前不久被揭露的“上海‘汉芯’事件”表异质同：作为民族高技术产业的带头人，没把振兴民族高科技这一重任放在心上，将国家、政府的政策支持和经费投入当成“捞一票就走，赚完钱就撤”的投机发财门路。两块芯片的夭折辜负了国家和希望国家富强的民众莫大的希望。老话说做事要对得起良心，但愿开拓中国科技产业的后继者们在凭借知识与技术开拓创新的同时，更要以一颗赤子报国的拳拳之心来时时提醒自己：自己手中的事业实则就是中华民族的未来。

（快评手 梁司彪）

13期快评手将获得编辑部赠送的高级充电器一个。
请你点评：针对2006年第15期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

《大众软件》Blog:http//blog.sina.com.cn/m/popsoft，众小编负责更新“打扫”，一定要常去啊！

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志6.80元，邮购需另加挂号费3元，咨询电话010－88118588－8000。目前读者俱乐部仅存少量的2006年过刊，需要者从速。

2006年评刊 01期～06期

2006年01期～06期我最喜欢的栏目各期投票总结

01期		02期		03期		04期		05期		06期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
实用软件	750	实用软件	762	实用软件	669	实用软件	693	游戏剧场	741	实用软件	692
网络时代	710	攻城略地	744	攻城略地	651	攻城略地	650	实用软件	735	应用心得	657
游戏剧场	701	在线争锋	729	游戏剧场	624	应用心得	649	应用心得	719	游戏剧场	639
攻城略地	699	游戏剧场	698	应用心得	590	有字天书	621	在线争锋	708	新品初评	598
应用心得	675	应用心得	661	新品初评	587	新品初评	615	攻城略地	698	硬件评析	581
TOP TEN	648	新品初评	647	在线争锋	554	TOP TEN	593	新品初评	689	网络时代	578
新品初评	623	前线地带	614	极限竞技	513	网络时代	582	网络时代	671	问题交流	565
在线争锋	586	极限竞技	596	硬件评析	490	在线争锋	570	极限竞技	662	要闻闪回	544
极限竞技	559	网络时代	570	TOP TEN	475	数字码头	546	TOP TEN	651	在线争锋	535
硬件评析	500	TOP TEN	552	前线地带	462	问题交流	504	前线地带	649	数字码头	527
前线地带	489	硬件评析	484	网络时代	449	极限竞技	495	硬件评析	632	极限竞技	513
数字码头	464	有字天书	476	数字码头	438	硬件评析	481	数字码头	611	读编往来	492
专题企划	432	数字码头	472	问题交流	420	游戏剧场	467	专栏评述	592	攻城略地	487
问题交流	430	专题企划	471	专栏评述	403	前线地带	432	专题企划	587	TOP TEN	479
专栏评述	425	专栏评述	448	锋利的盾	396	龙门茶社	389	有字天书	576	专栏评述	466
有字天书	411	问题交流	423	读编往来	388	读编往来	377	要闻闪回	518	前线地带	447
读编往来	398	龙门茶社	412	有字天书	373	要闻闪回	363	读编往来	491	锋利的盾	439
锋利的盾	393	锋利的盾	401	要闻闪回	358	专题企划	354	问题交流	487	龙门茶社	420
要闻闪回	384	读编往来	395	专题企划	347	专栏评述	338	晶合通讯	465	专题企划	408
晶合通讯	375	要闻闪回	371	晶合通讯	341	锋利的盾	316	锋利的盾	460	有字天书	394
		晶合通讯	363			晶合通讯	294			晶合通讯	381

林晓：评刊是温故而知新，重新审视杂志的重要手段。评刊选票见每期杂志中所夹的读者回函卡。每次在做评刊的时候，我都在想，我能用一种什么样的新颖方式把评刊结果说出来呢？我已经试过了很多，这就意味着我会有那个叫什么驴技穷的时候，我看还是虚心向广大的读者请教比较好。对于评刊的方式您有什么好建议没有？请来信或者发E-mail告诉我吧。一旦您的建议被采用，我将奉献上特别的礼物给您。电子邮件的方式发送到 linxiao@popsoft.com.cn，信件寄到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收，邮编100036。本期评刊，我决定只用数字说话。

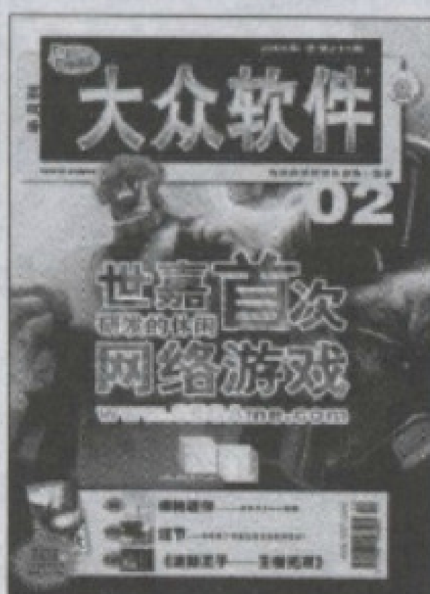
读者最喜欢文章



●2005中国电脑游戏产业报告（106页）

●2005中国IT行业大事典（30页）

●《魔兽世界》黑翼之巢各职业指南（上）（174页）



●过节——今年的除夕你是否会在游戏中度过？（106页）

●美丽的代价——桌面美化与资源消耗的矛盾分析（45页）

●再见“奔腾”？（28页）



●再见，战友（185页）

●弹出窗口，你拿它怎么办？（26页）

●天上掉馅饼——系统性能优化软件实用指南（43页）



●网络尽头的眼睛——清除电脑中的木马（46页）

●勇敢者的游戏——伟大的游戏公司和他们的处女作（106页）

●英雄传说VI——空之轨迹（130页）



●三十而“栗”？IT人的青春门槛（24页）

●杀龙·邂逅篇（186页）

●二战题材游戏的创意与缺失（106页）



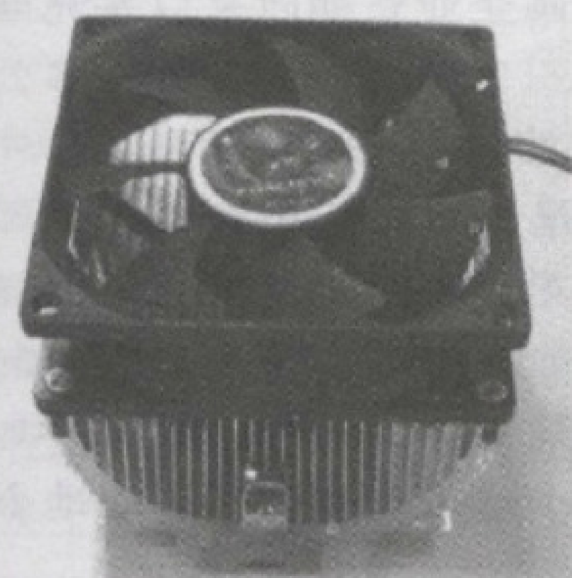
●杀龙·变奏篇（186页）

●兼容机vs笔记本，总有一款适合您——2006新春电脑购买指南（83页）

●问天下谁是英雄？——安其拉开门背后的故事（157页）

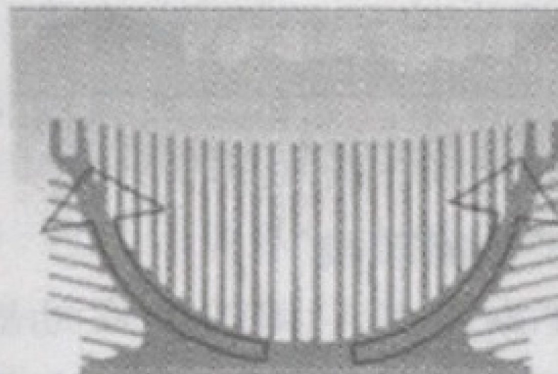
富士康散热器“U”势盘点

六月，轰轰烈烈的富士康散热器“红海”计划已经拉开战幕，散热器老牌大厂富士康抛出了继红极一时的纳米陶瓷散热器之后的又一革命性技术——U型散热器。与以往高贵的纳米陶瓷轴承散热器有所不同，富士康将这次市场活动指向了低端市场。在此我们以AMD平台的“炎”CMA-K8-9S/9B为例，看一看“U”型散热器的优势到底在哪里。

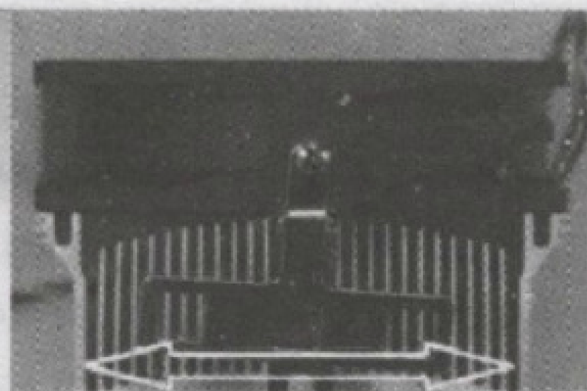


富士康“炎”系列CMA-K8-9S/9B

优势之一：U型散热片增大底面积。风冷散热原理是通过风扇驱动冷空气吹过散热片表面，由于散热片表面与冷气流存在温差，热量就会从散热片传导到冷空气中，从而达到散热目的。温差越大传导散热越快，散热片紧贴CPU的铝质底板温度最高，因而散热片底板部分的表面积越大，散热效率也就越高。



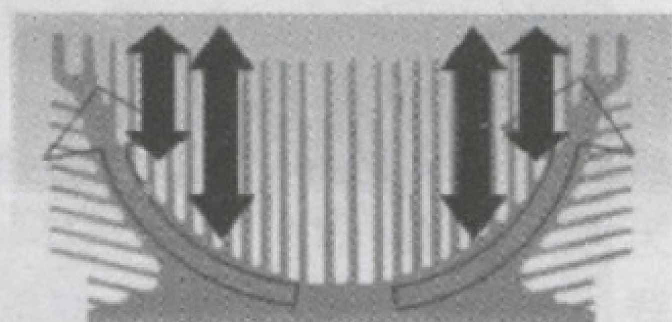
U型散热器构造示意图



传统铝挤型散热器

从上图中红色箭头所标示的散热器底板面积可以看出，U型散热片的特殊构造延长了散热片底板的长度和面积，散热效果自然正比例增加。

优势之二：高温底板离风扇更近。U型散热的特殊构造使得高温底板的两侧翘起部分不同程度的接近了风扇，使得流过底板表面的气流速度更快，从而更加高效地带走热量。



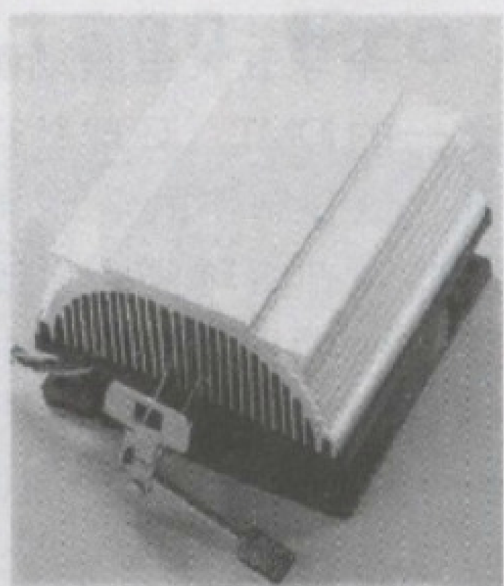
U型造型使得高温的散热片底板距离顶部风扇更近

优势之三：U型散热片表面积更大。U型散热片的鳍片因为有了横向和纵向的两个方向，从而使得在散热片体积一定的前提下，鳍片的数量更多，总表面积也就越大，带来更好的散热能力。

来自富士康市场部的消息，自富士康散热器推出“红海”计划以来，几款“U”型散热器的销量一路攀升，可见得到了用户的极大关注和认同。上一期我们介绍了这几款散热器在结构设计上的独到之处，本期我们还是以AMD平台的“炎”CMA-K8-9S/9B为例，从工艺上来近距离观察一下这几款“U”势产品。

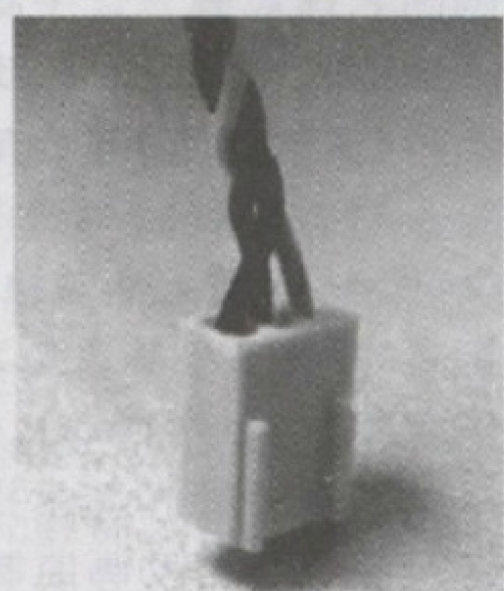
优势之四：优质铝材，用料精良。目前的铝挤型散热片采用的铝材有两种：6061铝材和6063铝材，后者比前者纯度更高，热传效率和热容量都要好，但后者价格比前者高，富士康这几款U型散热器就是采用6063铝。

优势之五：精密工艺，散热保障。常规要求散热片的底面平面度为0.08-0.10即可，而富士康“炎”、“焰”系列散热器的底板与CPU接触面则是根据INTEL规范的设计要求，采用了富士康的精密底面抛光技术，平面度达到0.01，光洁的底面使其和CPU的接触更紧密，从而改善了传热效率。



优质的6063铝材，特殊工艺抛光的底板

优势之六：专利扣具、真3PIN电源风扇。这款CMA-K8-9S/9B的扣具采用的是富士康专利的单孔扣具，巧妙实现了K8和AM2共享，用户日后进行升级，也不必更换新的散热器，节省成本。风扇是一款真正采用3PIN电源线的风扇，其中一根线用于让用户从BIOS中查看风扇实时状态，此外由于整体散热的优势，风扇在低转速下就可以达到足够的风量，所以运行时十分安静。



风扇配备3PIN电源线，可实现从BIOS中查看风扇运行状态

关于富士康科技集团

富士康（FOXCONN）科技集团，位列世界五百强。现在中国、东南亚及美洲、欧洲等地拥有数十家子公司，员工总数20万余人。自1991年至今，集团营收一直保持着年均超过60%的复合成长率，并连续七年入选美国《商业周刊》发布的全球信息技术公司100大排行榜，蝉联2002年到2004年中国大陆出口200强第一名，2003年度跻身为中国工业企业三强。

关于富士康通路行销事业处（CSD）

富士康科技集团于2003年8月成立了通路行销事业处（简称CSD）。CSD负责富士康自有品牌产品研发、生产、销售、服务、推广等工作，是与客户沟通协调的桥梁。CSD所经营的自有品牌产品目前主要包括三类：主机板、机箱和CPU散热器。今后，CSD的产品经营范围还将向更广泛的领域扩展。

富士康推出自有品牌至今，CSD已迅速搭建起了一个覆盖率广、坚实有效的渠道体系。在国内拥有华南、华北、西北、东北、华东、华中、西南七大业务平台，一级经销商150余家。CSD在全球范围内拥有中国、美国、奥地利、意大利、英国、荷兰、中东、俄罗斯等12个分公司。随着CSD事业处的迅速发展壮大，经销渠道体系还将进一步扩大和完善！

富士康®
超越源于创新

民族动漫产业的新起点——IDMT倾力打造全CG动画影片《魔比斯环》

全球五大电脑动画影视特效（CG）生产及培训基地之一的IDMT（环球数码），历经了5年时间，耗资1.3亿元，精心制作的全三维动画影片《魔比斯环》，将于2006年8月在全球同步上映！

全明星国际化豪华阵容，成功融合中外动漫创作者智慧的魔幻史诗《魔比斯环》集聚了来自法国、美国、英国、加拿大、马来西亚以及中国等世界动画电影产业的400多名精英。

故事原型来自于法国艺术大师让·纪劳(Jean Giraud)的同名连环画。让·纪劳被公认为是当代视觉艺术界有影响的人物之一，多部好莱坞电影设计出自他手，如《深渊》《第五元素》《小尼莫》《异形》等。

导演由迪斯尼资深动画电影人格兰·柴卡（Glenn Chaika）担纲，他曾执导过《花木兰Ⅱ》《拇指仙童历险记》；并在《小美人鱼》《谁陷害了兔子罗杰》《老鼠也移民续集》《科学怪人》《红菱艳》等十多部著名影片中担当动画设计师和艺术指导。

担任影片动画监制的卡尔文·李（Kelvin Lee）和鲍伯·科（Bob Koch）均为好莱坞资深动画师。前者曾在《精灵鼠小弟》、《爱国者》、《狂莽之灾》等影片中担任动画监制。后者则在迪斯尼、皮克桑、梦工厂等美国动画业三巨头任动画师多年，曾参与《玩具总动员Ⅱ》《虫虫特工队》和《阿拉丁的三维探险》等影片制作。

电影的故事版总监及创意总策划则是来自中国的著名漫画家颜开，颜开在中国动漫爱好者中知名度颇高，他创作的中国第一本原创新漫画单行本《雪椰》曾成为首部横跨海峡出版的大陆漫画。

来自世界各地的精英艺术家们，齐聚IDMT，配合400余名由IDMT亲自培训出来的优秀毕业生，组成了电影《魔比斯环》项目的制作团队——中国动画电影史上规模最大的制作团队。将《魔比斯环》打造成奇妙的魔幻氛围与史诗般的气势紧密结合的经典。片中更有持续20分钟不间断的天地大战场面，强烈的视觉冲击和尖端的电脑特效令人叹为观止。《魔比斯环》音响效果亦十分出彩。激越、震撼却透出一丝另类的交响乐，不仅为惊险的画面平添一份紧张，更为情节的发展蒙上一层难以捉摸的神秘。值得一提的是，影片的配乐全部由欧洲著名交响乐团制作完成。

可以期待，《魔比斯环》将是今年暑期一道震撼你眼球和耳朵的饕餮大餐！

民族动漫产业的新起点

《魔比斯环》，是一部对中国民族动漫产业具有特殊意义的电影。从技术上来讲，这部CG动画电影，打破了国际动漫市场美、日、韩三足鼎立的局面，也标志着迪斯尼、梦工厂等西方国际动画公司对这一领域的垄断历史已经结束。作为首部从艺术风格到制作技术都得到国际广泛认可的CG动画电影，《纽约时报》曾以"中国快速进军动画电影产业"为题对《魔比斯环》进行报道，认为："这部片子的尖端画面是在告诉美国迪斯尼、皮克桑等动漫公司他们来了！"《国际漫画艺术》杂志的编辑约翰·雷特（John Lent）评价道："我毫不怀疑，你们的技术已经开始抗衡好莱坞或欧洲。"

在全球数字动漫产业飞速发展的今天，这些积极的评价对中国动漫产业非常重要：由于缺乏成功的创意和规范的商业操作，中国内地动画企业长期以来只是充当海外动画加工场的角色。欧美、日韩乃至澳洲的许多公司，从上世纪80年代中期就开始大规模地把动画制作外包给人工低廉的中国公司。于是，20年后的今天，中国孩子不一定知道哪吒、葫芦兄弟，却对米老鼠、机器猫热衷有加。就这样，内地动漫市场80%以上的赢利流向了海外的动漫厂商。每年，仅是史努比、米老鼠、Kitty猫、皮卡丘和机器猫，这五个卡通人物就从中国内地市场掠走6亿元收益。

对于只能长期为人作嫁衣的中国动画产业来说，将于2006年8月全球同步上映的《魔比斯环》，将不仅因为它是首部"中国拥有百分百版权"的全CG动画电影而意义重大，也将是中国动画公司首次采用与国际接轨的电影整合营销传播模式的历史性探索。它的成败将对整个动漫产业具有风向标杆的意义。

中国动画（CG）行业的"黄埔军校"

自2000年创建伊始，IDMT就将振兴中国的CG动画产业作为公司的首要发展目标。凭借影片《魔比斯环》的制作，IDMT不仅成为了全球五大电脑动画影视特效(CG)生产之一，也是世界上规模最大、拥有最完备培训设备的专业培训机构之一。

为实现这个目标，CG人才的培养成为了公司的重要组成部分。IDMT的CG培训课程体系，汲取多年CG生产经验总结以及教育精华，体现CG教育的国际最新发展动向，课程设置紧扣市场需求，并根据CG产业最新技术发展动态时时更新；独特而多样的教学方法，提倡"以用为本、学以致用"，以项目生产经验为指导，辅以项目实践，有利于强化学生的实战技能，提升学生能力。迄今，已为国内和国际CG项目的生产制作培养了千余名优秀CG人才。除了公司留用其中400余名优秀毕业学员组成了电影《魔比斯环》项目的制作团队外，其他学员遍布国内动画、游戏、影视等行业。

不久前，IDMT携手杰代艺网，将国际资源进行整合，把韩国最先进的游戏开发技术引进中国，共同创办"IDMT－游戏工坊"项目，为发展国内游戏产业输送高质量游戏人才。

IDMT在稳固立足于上海与深圳之外，通过IDMT授权培训中心的开设，进一步拓展到北京、沈阳、济南、西安等城市。使国内更多的动漫爱好者可以轻松地在家门口学习到纯正的IDMT培训课程。

选择IDMT，给自己一份精彩！

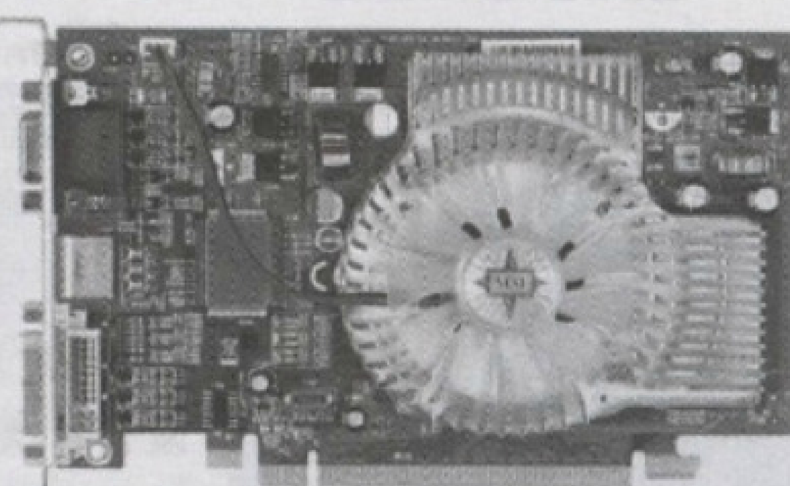
详情请登录IDMT网站：http://www.idmt.com.cn

《帝国时代3》的完美选择
——微星Radeon X1600 Pro

《帝国时代3》自从发布之日起，就被玩家热烈追捧，其完美的画质、出色的情节、良好的可操控性，使得《帝国时代3》不仅是《帝国时代》和《帝国时代2》的延续，而且是它们的升华。《帝国时代3》与以前的最大不同是采用3D引擎来表现2D游戏，全新游戏画面加入很多DirectX 9.0c的特效，在完全支持Shader Model 3.0的ATI Radeon X1000系列图形加速卡上画面表现更加出色。在Very High的画面上，《帝国时代3》使用了高动态光影范围，使得画面更加柔和绚丽。成群的野鹿和野猪在林间徘徊，被晚霞照得金黄的海面泛起波涟，鱼群翻起白肚皮在渔船边跳跃，岸边三两只白天鹅在湖边悠闲游弋，天上时不时还有海鸥掠过，陆地上磨房边农民在辛勤的耕作，周围的房屋冒起了炊烟，旁边还有火车隆隆的驶过，一切景物都是那么生动，栩栩如生。《帝国时代3》的3D画面就如2D那么精美。但是，如果您想欣赏这一切带来的快感，一块完全支持DirectX 9.0c的显卡就显得非常必要，也许您会认为，选购一款Radeon X1300 Pro或者Geforce 7300显卡同样可以实现DirectX 9.0c全部特效，但是实际上如果把全部特效都打开，这类显卡只能用来欣赏幻灯片。对付《帝国时代3》这样的硬件杀手，一款中端产品就成了必需。好在世界顶级显卡制造厂商微星最近将他们旗下主流产品RX1600 Pro-TD256E显卡由原来千元的售价下调至699元，这就使得该显卡成为目前对付《帝国时代3》最具性价比的选择。



微星有着多年显卡设计和生产经验，其产品不仅在DIY市场深受消费者喜爱，而且在OEM市场也是DELL、HP、IBM等大型国际品牌的采购对象。用户在享受微星显卡品质的同时，一直对其较高的产品价格颇有微词。但是这次微星一改其产品价格高高在上的情形，为了赢得品牌和市场，将旗下采用最新Radeon X1600 Pro图形芯片的RX1600 Pro-TD256E显卡价格下调30%，以目前699元的售价成为最具性价比的中端主流产品。



微星RX1600 Pro-TD256E显卡基于ATI最新的RV530显示核心，显卡拥有12个像素渲染单元和5个顶点着色引擎。改良的渲染单元能够大幅度提升显卡渲染效率，并且针对《帝国时代3》这样的硬件杀手进行优化，从而大幅度提升游戏时的帧速度，让用户流畅的享受高品质游戏画面带来的快感。微星RX1600 Pro-TD256E显卡支持Shader Model 3.0、HDR等最新技术，完整支持DirecX 9.0c标准。这在《帝国时代3》的画质表现中尤为重要，如果不支持Shader Model 3.0，游戏中的水面将表现为一潭死水，而不会出现最高画质下的波光粼粼和鲜亮的色彩。而HDR技术则更为精细地雕琢了建筑物的细节，并且使得画面层次更加丰富，符合人眼观看真实景象的状态。

微星RX1600 Pro-TD256E显卡采用了8颗现代2.5ns mBGA DDR2显存，组成了256MB/128Bit的显存规格，显卡核心/显存默认频率为500MHz/800MHz，比公板X1600 Pro的建议频率略高。较高的显存规格和工作频率能够有效提升显卡运行速度，表现在《帝国时代3》中，就是游戏帧速度大幅提升。在测试中，即使打开全部特效，并且将画质设为最高，其运行速度仍旧能够达到每秒30帧以上，也许这个速度对于第一人称射击游戏来说还不算快，但对于《帝国时代3》来说已经显得非常流畅了。

微星RX1600 Pro-TD256E显卡凭借着12个像素单元和5个顶点单元的优势，在性能上比前代的X700显卡有了相当大的提升，运行目前的3D游戏完全没有任何问题。微星RX1600 Pro-TD256E无论是从产品的用料做工还是售后服务方面都是X1600 Pro中的佼佼者，喜欢ATI显卡，想流畅运行《帝国时代3》并享受全部特效的玩家不妨考虑这款产品。

目前微星RX1600 Pro-TD256E以699元的价位杀入市场，借目前《帝国时代3》之力，给游戏玩家带来超强的视觉享受。此外微星还对这款显卡提供3年全免费质保服务，令您全无后顾之忧，尽情徜徉在超炫的《帝国时代3》之中！



黄金暑期劲刮液晶旋风 BenQ为你而备

家用多媒体首选——BenQ冲浪机 FP72E/FP92E



BenQ 针对家庭用户推出的液晶显示器 FP72E/FP92E，采用独有的冲浪板弧线造型，整个机身洋溢着动感与活力；机身基于极简主义艺术风格设计，散发着时尚味道的窄边框以及充满质感的经典银黑色调，细节中演绎着夏日里的一丝清凉。

推荐 BenQ 冲浪机系列作为家庭用户多媒体娱乐的首选，是因为产品的规格、指标正是基于大众化家庭用户的需求而设定。FP72E/FP92E 拥有 8ms 极速黑白响应时间，无论是电脑游戏发烧友，还是影音娱乐爱好者，均能在流畅自如的画面中享受"视界冲浪"的激爽快感。作为 BenQ DVI 的入门机种，FP72E/FP92E 搭载 DVI/D-Sub 数字/模拟双接口，杜绝画面抖动，提供纯净亮丽的影像；-5°～20°屏幕仰角调整功能，帮助用户轻松获得最佳视角；iKey 智能按键和界面友好的 OSD 菜单，令冲浪机更显其易用品质。此外，FP72E 300cd/m2 高亮度、500:1 高对比度，FP92E 270cd/m2 高亮度，550:1 高对比度，也足以令冲浪机在影像质量上得以保证。

FP72E/FP92E 拥有众多人性化的设计，内置多媒体音箱，用户可畅享视觉、听觉交相辉映的美妙大餐；机身侧面的"耳机轻松插"，不仅免除你摸索主机箱耳机孔的烦恼，更重要的是，火热的世界杯期间，你再也不必把音量调至最低，可随时插上耳机，尽情享受网络直播中传来的呐喊与喝彩。

学习、工作、娱乐三手抓——BenQ 超人机 FP73G/FP93G



被誉为"超人机"的BenQ FP73G/FP93G，拥有超越主流规格的 6ms 黑白响应时间、超越主流配置的 DVI/D-Sub 双讯号输入、超越主流设计的 12/13mm 极窄边框以及经典的纯黑色。无论是从技术指标还是时尚外形，FP73G/FP93G 都是未来的主流机种，只要拥有它，就可以超人一筹，实现学习超人、工作超人、娱乐超人的三重变身。

BenQ FP73G/FP93G 在外观上超越了传统边框的束缚，大胆采用了通体全黑和直线条勾勒的超窄边框设计(FP73G 左右边框为 12mm，FP93G 边框为 13mm)，令视觉效果更广阔，无论是玩 3D 游戏还是看大片，在家就可以拥有剧院般的视觉效果。而 6ms 的全程黑白响应时间可提供更为清晰流畅的画面，彻底挥别"鬼影"现象，成为游戏发烧友的最佳伴侣。DVI/D-Sub 数字/模拟双接口，也使 FP73G/FP93G 能充分发挥液晶显示器作为"数字显示器"的优势，避免信号传输中的损失，令影像品质更真实。

大尺寸宽屏首选——BenQ 宽屏系列 FP92W/FP202W



BenQ 宽屏 FP92W 一直是市场里备受瞩目的明星产品，从它以 2299 元超酷价格上市的那天起，就注定了是众多影音、游戏发烧友眼中耀眼的明星。

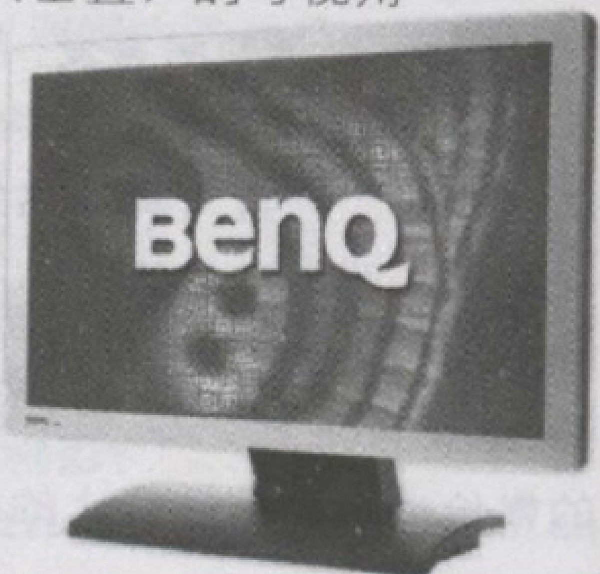
外观上与 BenQ FP202W 有异曲同工之处，BenQ FP92W 简约的风格，宽大的底座，以及巧妙的 OSD 按键侧面设计，令显示器正面更大气。性能参数上，FP92W 采用 16:10 比例、19 英寸的宽屏面板，最高分辨率 1440×900，拥有 5ms 极速黑白响应时间，这在目前 19 英寸宽屏液晶显示器上相当少见。此外，FP92W 还拥有 300 流明高亮度，700:1 高对比度，DVI/D-Sub 双信号输入，符合 TCO'03 安规认证，灯管寿命长达 50000 小时等，可令用户享受完美的视觉快感。

这款 FP92W 宽屏旗舰产品虽与其他二线品牌价格相当，但其 5ms 极速黑白响应时间以及 DVI 数字接口，都是其他 2000 元级产品所完全不具备的。凭借一线品牌的身份、超强的规格和 2299 元的价位投放市场，FP92W 无疑是一颗重磅炸弹，让向往宽屏的消费者无法抗拒！

万能型选手——BenQ 金属男人系列

BenQ 金属男人系列包括 FP71G+、FP91G+、FP71G+S、FP71G X、FP91G+、FP91G X 等多款产品，可谓阵容强大。而金属男人系列，同样也是历年来 BenQ 液晶家族中性价比最高的明星，经典的外观设计、卓越的性能、平易近人的价格，让该系列液晶成为众多普通家庭及行业客户的首选。

BenQ FP71G+ 简洁明朗的直线条窄边框凸显成熟男人优雅不凡的气度与独具一格的品位。为满足不同消费者的需求，FP71G+ 提供了银、白、黑三种色彩机身供选择。性能方面，该款显示器产品除拥有 8ms 极速黑白响应时间外，还提供了 300 流明亮度，500:1 对比度，160 度（水平）/160 度（垂直）的可视角度，并通过最严格的 TCO'03 认证（银、白）。

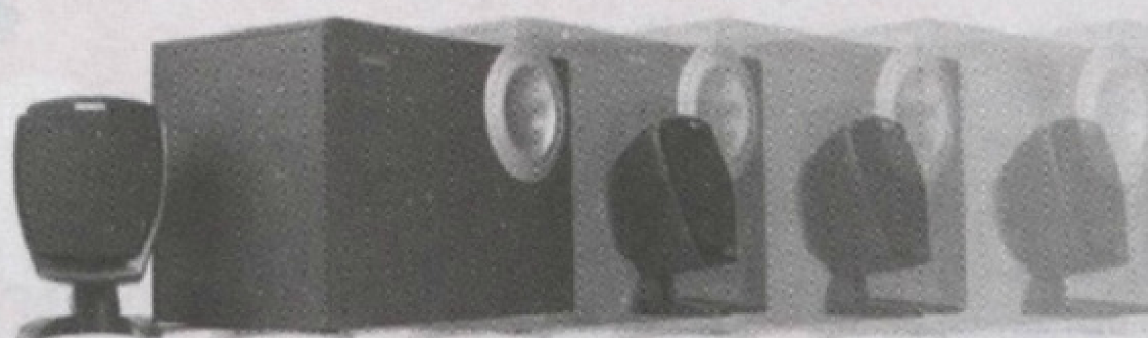


暑期液晶旋风来势汹汹，BenQ 个性独特的液晶产品为不同需求的你量身打造，选机方案真的很简单——最合适就好！

趣味漫步者

Edifier 漫步者

漫步者公司自从1996年创业之始，十年间销售曲线呈惊人的增长。从1996年的8000多部，到2005年底将近930万部，10年间累计销售达到了3300万部。如今，漫步者音箱已经能占到音频市场一半以上的份额，成为被IT媒体称赞的“无法超越的第一”。



33000000

1996 - 2006

让我们来做一个趣味算术，以保守的假设：漫步者音箱平均宽度为40cm，让3300万部音箱并排相连，首尾相接，所得结果为：40cm ×3300万部=13200000m=1320万米=13200km

13200公里

13200公里意味着什么？我们也不妨以中国的版图做个比较。中国位于亚洲东部和中部，太平洋西岸，南北相距5500公里，东西相距5200公里。13200公里就意味着比两个中国南北相连所在疆域的直线距离的全长还要长2200公里（从青海西宁经格尔木至拉萨的青藏公路全长2200公里）。

396公顷

要是将这3300万部横躺平铺，能覆盖多大面积的土地呢？按漫步者音箱平均占地0.12　计算，3300万部音箱总占地面积为396万平方米。396万平方米的占地，相当于清代“康乾盛世”时经过一个多世纪营造而成的圆明、长春、绮春三园（统称圆明园350余万平方米），总共的占地面积。漫步者音箱平铺出来的面积比圆明园还要大。



如果用这些音箱来建造城墙呢？漫步者音箱包装的平均体积为0.048个立方，0.048立方米×3300万部=1584000立方米。相当于用2m×0.5m×1m=1立方米的城砖垒1584公里，这距离都可以直通上海了。

如果用这些音箱堆高楼呢？这些音箱的重量相当于多少头大象呢？如果是……

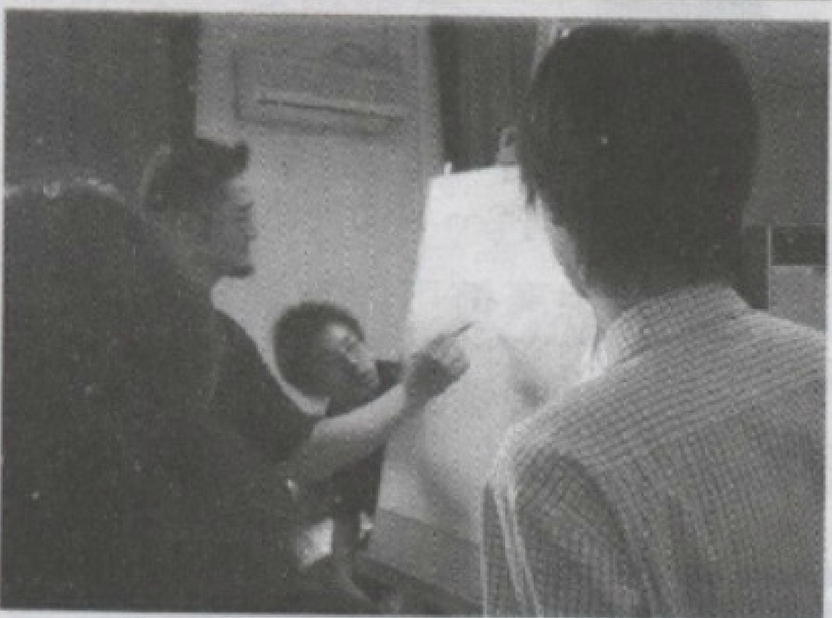
永不放弃

——听国际动画大师David Liu亲述如何成就梦想

David Liu，资深动画人，为红遍世界各地3D动画片"变形金刚"及加拿大YTV动画片"星球战争"技术总监，担任2002/2003年上海动漫展之北美主席讲员，加拿大高科技互动艺术学院（简称CIA）院长。

现任上海交通大学成人教育学院动画部教学总监、上海红摩炫数码科技有限公司总裁





"年少时捧着安徒生的童话长大，至今仍念着那段王子与公主的爱情，多少曾经耳熟能详的故事，多少别样的童年梦想，伴随着都市的喧嚣与霓虹，都已淡淡的流逝……"这是不是也是你当年想成为一位杰出的动画师却最终因为生活的现实而放弃了的写照呢？让我告诉你们我是如何为了我的梦想一直坚持下去的。

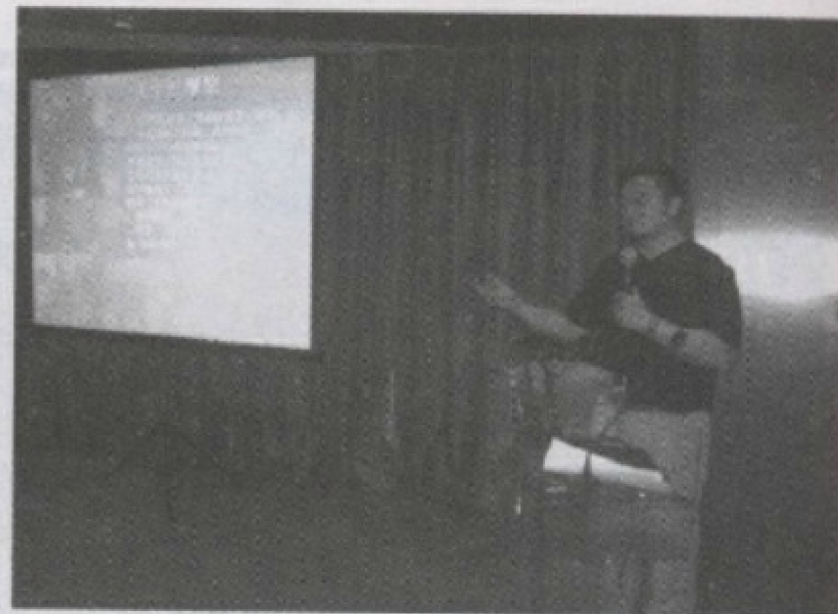
2000年的冬天，在加拿大的一个小办公室里，我正在忙着完成我组建的加拿大CIA的动画教育体系时，克里夫·伽巴特导演敲起我的门"David，你在吗？"我纳闷着，这位两届艾美奖得主，我大学的教授，为什么在圣诞节的期间来我这小小的办公室呢？他急促地叫着我的名字，就像他当年在学校的脾气一模一样。我赶紧将门打开，他拍拍他头上的雪，一下坐在我的桌上了。"听说你想建立一个全球的动画教育体系？""是的，伽巴特教授。"我谦卑的看着他，希望他能支持我。"别用那眼光看我，你知道我不吃这一套的！"他斜眼看着我，我见他额头上的眉毛扬了扬，"我来看看吧！"我心里一喜，在他的眉宇之间我知道他已经答应我一个月前发给他的的E-mail，愿意要加入我的团队，一起为我的教育体系而奋斗！他的加入虽然引起许多争执，然而这却是我想要的最佳方法，因为借助彼此不同的意见，会得到更多好的结果，让我们关心的学生得到更多益处。



经过不同的动画公司和动画大师的意见和修正，我们终于将第一个加拿大CIA教育体系完成了，但是我们当时最大的分歧，却是如何将我们的体系带进中国。克里夫认为在当时中国知识产权观念薄弱的情况下，贸然进入可能会遭不法商人利用或冒名进行不专业的培训。现在想起来，他的顾虑不是没有道理，最初我们选择了与上海某公司合作，结果令人失望，使得学生走了不少弯路，没有真正接受到我们专业系统的动画教育。

2006年初，我们在国内创办了上海红摩炫数码科技有限公司，希望我们的动画教育体系得到真正的落实，培养出优秀的动画人才，为中国的动画事业输送新生力量。

现在我们和全国知名高校上海交通大学联合创办了全新的动画教育课程，秋季班又将开课了。（详情请登录www.red-motion.com）



我们的教育体系是学习与制作正确地结合与执行，我和克里夫自己创作的国际动画大片在大家的一起努力下终于顺利开拍了。如此一来优秀的学生也可以加入我们，完成学习的最终目标——制作国际大型动画电影。这部动画片我们酝酿了好几年，遇到了很多的困难，经过不懈的努力，终于得到了华纳及加拿大国家广播电台的理解，并得到中国政府的支持，我们成功了！

不久的将来，我们还要开拍国外动画长片及我梦寐以求的中国题材国际大型的动画片。

丑小鸭变成了美丽的白天鹅，

善良的孩子看到了没有穿衣服的国王，

拇指姑娘追求到了自己的幸福，

记住！没有人能夺取你的梦想，只要坚持你的理想，永不轻言放弃！你一定会成功的！

上海交通大学

1896

2006’原创中国

本土游戏开发产品交流展示会

如果你是一个隐藏在小区中的国产游戏研发团队，苦于没有机会向外界展示你手中正在制作的游戏作品……

或者你是一个游戏研发的狂热爱好者，已经拥有某些良好的游戏策划案或已具雏形的游戏引擎……

或者，你是一个较具规模的研发团队的负责人，你乐于向同业展示自己的技术及产品……

其实一切都不重要，只要你来参加……

《大众软件》将为您提供全新的机会和可能

“2006’原创中国”将邀请全国众多知名游戏运营商、研发团队、风险投资的代表参加（将不收取任何会议费用）

主办方：北京软件行业协会益智与娱乐软件分会
《大众软件》杂志

时　间：2006年8月24日上午

地　点：中国 北京 梅地亚中心

欢迎垂询、报名参加

电　　话：（010）88118588——1216

联 系 人：林晓

电子邮箱：linxiao@popsoft.com.cn



■本刊记者 生铁 Littlewing

单机游戏何时复兴?

单机游戏已死?

有时候连我自己也怀疑，有谁还会对PC单机游戏这个话题感兴趣。

不仅仅是我们的读者群体在逐渐改变，而且在整个网络上，将《星际争霸》或CS作为自己美好童年回忆的人也已成为主流。

如果说没人记得《暴力辛迪加》《亚特兰蒂亚传说》《命令与征服》，毋宁说没人听说过它们。那种在游戏厅里大汗滂沱、手里捏着一个可怜的热乎乎的游戏币的孩子的形象，也已一去不返。现在的年轻人都坐在网吧里挥霍青春。

未来，当从小只玩过网络游戏的新一代中国玩家偶然玩到单机游戏时，说这款游戏没法聊天，也没有真人PK，是多么无趣，那将是一个多么让人觉得感慨的景象。

不仅是玩家不同，就连从事单机游戏业的人，对游戏也都带着一种常人难以理解的情结。在谈到对单机游戏时，寰宇之星原总经理傅世华这样说："当初《三国志》在红白机上推出，是日文版。我在街边的游戏房玩，由于不懂日文，不会存盘，只好吃喝都在游戏房。连续玩了四天三夜，第四天早上，终于打到了洛阳，只要攻克洛阳就统一了。附近喜欢游戏的男孩子都挤到游戏房里，将近上百人，进来的第一句话就是'统一了么？'在统一'三国'的那一瞬间，屋子里的玩家都为我鼓掌。我站起身，昂首走出游戏房，那一瞬间的感觉至今难忘。从业后最难忘的时刻莫过于能代理《仙剑奇侠传二》，当初对《仙剑奇侠传》的痴迷，让我感觉代理《仙剑奇侠传二》是何其荣幸！"

没错，这就是典型的单机游戏从业者的信仰，而网络游戏运营公司的从业者，则具有完全不同的风格。陈天桥的学生时代，他所关心的或许只是在学生会里自己的表现，他不是玩家。

记者已记不得多久没有与单机厂商打过交道了，近两年来，仅有的几次接触，也都不是什么好事——不是创意鹰翔《碧雪情天》版权官司，就是奥美员工状告奥美拖欠工资保险，要么就是俄罗斯布卡撤出中国，还有前不久风传的育碧国内开发团队解散，似乎国内单机游戏真的已是日暮穷途。记者发现，玩家或游戏评论者往往站在产业外，无法洞悉单机游戏产业的全貌。国家审批、盗版、伪正版、渠道、网络游戏冲击等外在力量，究竟是谁左右了单机游戏行业的发展？而从内在因素来说，我们的单机游戏厂商是否已在可控的方面做得十全十美了呢？单机游戏产业何时能在国内复苏呢？这成了每天都使我们感到困扰的问题。

编者按：在不久前，我们收到了北京中视网元娱乐科技有限公司首席运营官傅世华发来的一篇文章。傅世华2000年转向电子游戏行业，在奥汀科技股份有限公司担任游戏制作兼任业务经理一职，参与游戏软件的研发制作、营销规划及业务拓展。2000年10月，在考察中国大陆游戏软件市场之后，提出成立合资发行公司提案，获得包括大宇在内的5家研发公司同意，于2001年11月共同出资正式创建北京寰宇之星软件有限公司，傅世华任总经理一职。现任中视网元COO，单机游戏也是中视网元的主营业务之一。6年来，在国内单机游戏市场的潮起潮落中，他一直致力于单机游戏的推广。接下来就让我们看看，傅世华对于单机游戏有哪些独到的看法。

从《最终幻想12》看中国单机游戏市场发展趋势

■中视网元娱乐科技有限公司COO 傅世华



北京中视网元娱乐科技有限公司COO
傅世华

在过去这一周的日子，对我个人而言，真是一个身心与意志激烈争斗的过程。原因很简单，都是《最终幻想12》惹的祸！自从3月16日收到被日本《Fami通》杂志评价满分的RPG大作《最终幻想12》之后，我就展开了同时兼顾工作和游戏的高难度时间管理操作。由于我从红白机的时代就已接触《最终幻想》，对整个系列还算了解，同时略懂英、日文，因此在整个游戏过程中，一方面能大略地了解游戏剧情，同时又可上日文网站和巴哈姆特这样的中国台湾省游戏网站去找参考资料。在短短的一周内，虽然牺牲了不少睡眠时间，但既没有耽误工作，又很顺利完成了《最终幻想12》游戏主线通关，还留下了一份自己专用的图文攻略。《最终幻想12》我是用了60小时完成主线通关，最后通关前6个角色的等级分别为41、40、40、40、40、40，很符合我天秤座重视均衡的个性。

过去我也是经常被一些知名RPG动人的剧情所吸引，至今仍对单机游戏情有独钟，关于《最终幻想12》的内容如何壮阔、符不符合满分条件等，我希望由各位玩家自己去体验，不在此多作说明。但我反而想在玩过《最终幻想12》之后，和所有玩家一起来探讨中国单机游戏市场的未来发展趋势，因此在此仅利用本篇文章，一方面作为我对近期中国单机游戏市场的发展分析，同时对在单机游戏领域继续努力的全世界所有开发人员表示敬意，并期待将来能有更多的人参与到单机游戏产业中来。

《大众软件》发布的《2005年中国游戏市场产业报告》指出2005年中国单机游戏市场规模都只有约7000万人民币，和34亿的网游市场完全无法相比，明确表明了中国单机游戏市场正处于低谷。可是再看看国外的单机游戏市场，好游戏却是接二连三地出现，这其中的落差，相信很多人都认为是因为盗版或网游的原因。可是国外的游戏市场过去也都曾面临过盗版的威胁，为什么今天人家就能走出盗版的影响，其中是不是有值得我们借鉴的地方呢？国外也没有因为网游的出现，而造成所有单机游戏的消失，中国单机游戏市场是否真的已是病入膏肓，还是仍然有继续努力的空间？很值得深入探讨。

任何产业要讨论发展机会，都不能免俗地必须先进行市场分析。我从以下6方面来讨论单机游戏的市场。

1.平台。中国PC的装机率继续成长，PC现在几乎是学习、工作、休闲的必备工具，因此，PC单机所依赖的平台并没有减少的趋势，并没有像过去街机那样逐渐减少而造成街机游戏的没落。从平台角度来看，PC单机游戏市场应该是继续扩大的。

2.用户。随着电子游戏越来越普及，每年都有大批新用户的加入，游戏人口与日俱增，PC单机游戏也应该获得更大的用户基数。所以，从用户成长的角度来看，PC单机游戏也具备继续成长的条件。



我们的单机游戏，何时也能重现这样的抢购场面？

3.产品。现在游戏开发商越来越重视跨平台，以增加收入。目前全世界单机游戏无论从产品数量和内容品质都是越来越好，自然在PC单机游戏方面，也只会出现越来越多的精品游戏。从产品线角度来看，也应该是越来越有机会成长。

4.渠道。随着中国市场的发展和开放，销售电子游戏的渠道应该会越来越多，加上因为喜欢游戏而愿意投身到游戏销售的人也会越来越多，从渠道的角度来考虑，没有道理说PC单机游戏在未来没有大幅增长的空间。

5.政策。自从国家开始重视数字娱乐文化产业，大家一定可感受到上至中央管理部门下到各地政府，无不对游戏给予高度重视，并提供各种资源铆足全力去推动数字娱乐产业，所有的政策只会越来越规范、越来越宽松。PC单机游戏当然也会在新的政策下获得更多的发展机会。

6.资源。产品也好，资金也好，现在的中国数字娱乐产业绝对是国内外大小企业关注的焦点，国内外资源的取得和利用已不再像过去那么困难。而且很多游戏业外的企业也已正视电子游戏对传统市场的影响力，逐渐打开了合作之门，PC单机游戏异业合作的例子越来越多。从资源取得和利用来看，PC单机游戏同样会有比过去更好的发展条件。

至于盗版等不合法的行为，毕竟是违法的行为，肯定不会获得政府和国际认同，永远也不可能光明正大地去合法大规模发展。随着时间的推移、执法手段的进步和政府打击力度的增加，盗版要付出的风险代价也与日提高。再用心去分析以上6点，我们可发现，中国的PC单机游戏市场绝对不会走入历史，而是静静地在等候着下一个破茧而出的时间点。

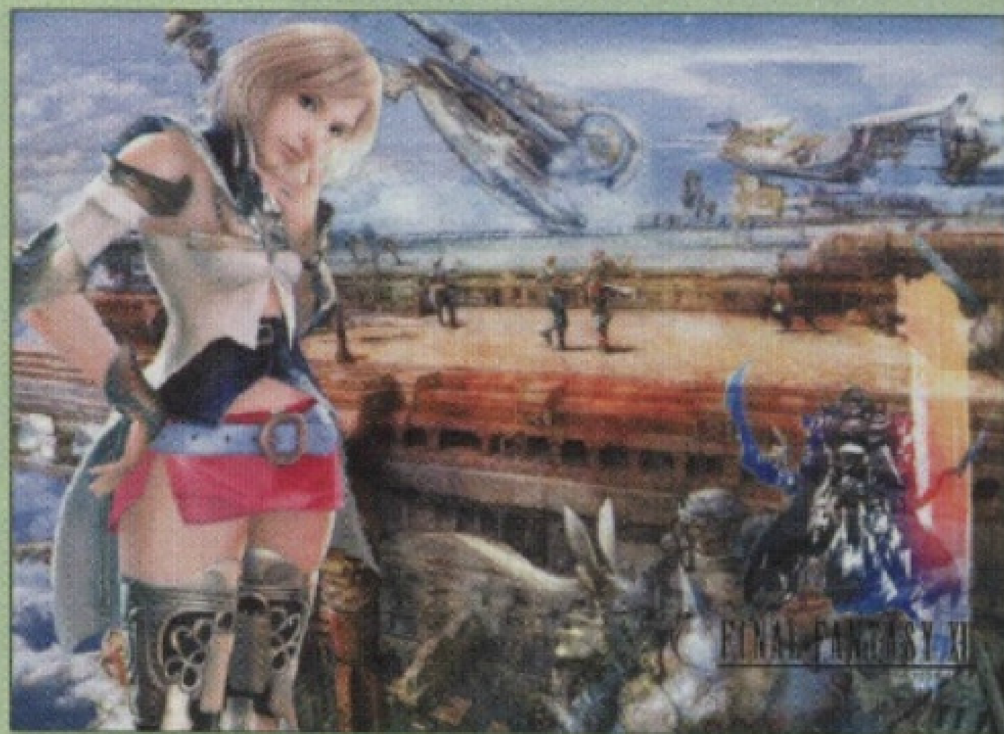
回过头来看看《最终幻想12》，一款经典的单机游戏作品，在日本第一周的正版游戏的销售量就接近200万套，创造的营业额超过150亿日元（约合人民币10亿），连毫无业务往来关系的国内各大游戏网站都纷纷主动建立《最终幻想12》专区，希望借此产品来吸引人气。无论从销售角度、宣传角度或其他角度来看，这都表示好的产品才是真正的重点，只要有好的产品，就永远不会被市场淘汰！话说回来，既然是产品为王，拥有众多优秀产品的PC单机游戏，为什么在中国游戏市场上却一路走来磕磕碰碰，越来越让人看不清楚未来，而且跟前面所作“应该有发展”的分析，呈现出完全不同的样子？

感觉起来，要想在中国做好PC单机游戏，越来越像是个“最终幻想”。不论你如何再努力，最后获得的只是一个留存于众人记忆中的幻想故事。哦！还是有点不太一样，起码《最终幻想12》留下来的回忆是波澜壮阔的史诗般的故事，单机游戏留下的却好像多是些半夜被惊醒、不想去提起的“噩梦”。

其实，目前中国PC游戏市场之所以走到今天的窘境，问题当然有很多。之前的分析也绝对是科学而有根据的说法。我因为过去几年一直从事PC单机代理发行业务，也进行过一些问题分析。其他盗版、消费力等老生常谈的问题，今天就不再多说了，只单独针对我近期研究的另外两点心得来讨论。

1.赶不上的流行感。我一直以来就强调游戏是个流行感很强的娱乐商品，如同女孩子流行的发型或服饰一样，只要流行感一退，很容易变成鸡肋，玩之无味、弃之可惜。一款游戏的流行热度，正随着产品不断增加而在缩短，基本上只要晚上市6个月以上，就只有真正的铁杆支持者才会购买了——我个人谨在此向这些玩家表达由衷的敬意。

过去国外的游戏几乎没有一款能做到在中国和全球同步上市，让所有引颈期盼、想要抢流行感觉又没耐心等候的玩家们，只能选择用更快的手段来取得游戏，包括水货、盗版和下载等非法方式。其实，提供最新的产品应该是每个游戏代理发行公司应尽的责任，但现在国内确实是一家都做不到。根据我的销售经验，只要产品够好，又能准时上市，愿意出高价购买的消费者大有人在。如何抓住时间，创造流行，是现在所有游戏公司最重要的工作。



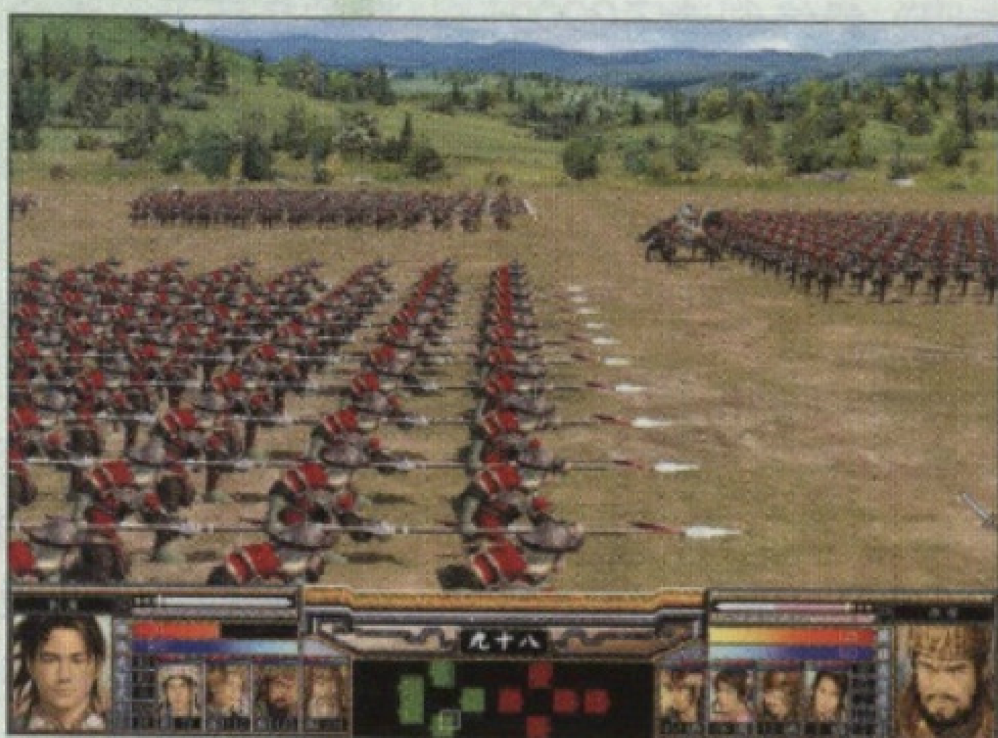
《最终幻想12》

2.仍待加强的服务意识。电子游戏是最符合个性化消费的娱乐产品。在游戏的世界中，玩家就是王、是神、是上帝，所有玩游戏的人都是奔着这种感觉而来的。只要通过一些适当及时的服务手段，其实很容易做好PC单机游戏的服务工作。例如通过产品本身或周边、线上线下活动、快速问题解答、完整攻略、讨论区、玩家俱乐部等，都能吸引一些“上帝”来交流他们的感觉，顺便拉来更多的“上帝”，造成良性循环。可惜国内PC单机游戏代理公司似乎都忘记了电子游戏的核心精神，除了将产品销售出去之外，很少能再提供相应的服务，没能形成人群积累效益。其实就PC单机游戏而言，“服务”的范围应该是很广泛的，包括物流配送、包装内容、宣传广告等，都会造成玩家消费的价值感认同度，服务工作应该是所有游戏公司现在都该全力投入的工作。

在分析了PC单机游戏市场的发展机会和两个目前还没做好的重点之后，我们可明确地意识到，“市场是真正存在的，只是工作都还没有做好”。2006年初，我们很高兴地看到市场上又开始出现了很多精品的PC单机游戏，也很高兴地听到不少人在玩累了永无休止的网络游戏之后，回来选择趣味性更纯的PC单机游戏的好消息。虽然恼人的盗

版或下载问题依然存在，还有很多包括渠道销售等问题，需要各PC单机游戏代理公司去处理，但我综合各方面的分析判断，2006年定是中国PC单机游戏市场的一个起涨点。在积累了过去的经验，同时吸收网游的做法作为参考之后，国内外所有PC单机游戏公司不但会更加灵活地进行产品操作和市场运营，所有PC单机游戏厂商将更加团结合作。浴火重生的PC单机游戏，也必将以更适合中国的方式重新开发市场，迎来另一个全新的发展机会。

最后，中国PC单机游戏市场会是个“最终幻想”吗？我的答案：“是的！”因为“最终幻想”会让我们一代一代地做下去，系统越来越多，世界越来越大，内容也越来越好。而中国单机游戏市场当然也会一代代地发展下去，玩家越来越多，市场越来越大，而且越做越好。


《三国群英传》系列的战斗场面是一代比一代大，人一代比一代多，可玩家就是喜欢“千人斩”这个调调

回忆与反思

如果说傅世华先生的这篇文章所提出的见解是描绘出了一个单机游戏产业充满活力的前景，那么这个产业在现实中的历程，则充满了平凡和艰辛的色彩。

我们首先来看一下，早期那些充满抱负、立志投身游戏产业、在单机游戏公司中从事着被亿万青少年羡慕的工作的人们，他们现在在做什么呢？

原北京尚洋总经理吴刚告诉记者，他过去的同事里，有的成为行业里优秀的律师，有的念完了清华的博士在制造救人生命的“机器”，有的在日本开网络公司，有的成为媒体的主编。吴刚说他们都很好。曾因代理VIRGIN游戏，推出《古墓丽影》《盟军敢死队》等作品而叱咤一时的新天地公司的原产品部总监李靖告诉笔者，当初与他同舟共济的那些优秀的同事们，现在有的在丰田汽车公司中任职，有的在新东方做英语老师，有的在电通公司做设计，还有的去了TOM网市场部……当问起他那些成员的工作现状时，他的回答中有一句话令人印象深刻：“但现在所从事的只是一份工作而已。”“那么在新天地时对你们来说那不仅是一份工作么？”在记者追问时，他点了点头，给予了肯定的回答。

好在李靖自己还在游戏行业，他于2004年离开新天地，现在北京卓智时代科技有限公司担任项目负责人，这是一家成立于2004年的网络游戏开发、运营公司。而吴刚也依然奋斗在游戏行业里，他现在是手机开发企业盛大数位红的董事兼CEO。在他公司工作的新员工里，有人偶然谈起了《血狮》这个产品，他甚至不知道吴刚是这款产品的“原罪”。

老玩家对吴刚的了解，多集中在《血狮》带来的痛苦回忆。这款游戏的品质是多么低劣，却往往没有留意缘何《血狮》会取得如此骄人的销售业绩。在采访中，我与吴刚又谈起了那段历史，只不过，我们谈论的不再是玩家排队抢购的疯狂，不再是还没有印刷的“白盘”就被零售商中途截走的尴尬，而是《血狮》背后的东西。吴刚说：“首先是题材的选择。1996年正流行一本书，叫做《中国可以说不》，国人的爱国情绪空前高涨，爱国题材游戏的推出正当其时。第二是对媒体的选择。当时国内尚无几家专业的电脑游戏类刊物，只有《大众软件》一枝独秀，与其在各大媒体“烧钱”，不如索性通过一家媒体打响名声，通过《大众软件》的示范效应来影响其他媒体。”事实上，吴刚一共只在《大众软件》刊登了两个封面，一个黑白广告页和上市前一期的4个彩页。当时也没有所谓的枪手，其他媒体介绍《血狮》的文章，大多是看到《血狮》的创意和题材而自发刊登的。在上市之前，《血狮》就创造了极高的期待值。吴刚接着说道：“第三是档期。当时C&C在国内火爆无比，玩家对即时战略游戏的渴望已不可抑制。最后一点就是对渠道的建设。当时国内的游戏开发商压根就没有渠道这个概念。我建立了一个系统的分销体系，通过第一层赛乐氏、连邦等4家批发商下设代理批发商，再通过代理批发商把货发到零售商手中。对于每个层次我都提供了一份经销商销售指导手册，用于解


盛大数位红CEO吴刚

答游戏销售和游戏本身的常见问题，甚至顾客要求退货时该如何回答都记录在内。”此后，吴刚负责开发的《烈火文明》最终创造了300万的收入。如果不是历经30个月的开发过程和无数次失败，让开发成本成倍增长，积重难返，《烈火文明》本应是个创造利润的项目。谈到《烈火文明》，吴刚说：“经历《血狮》的国产游戏已让玩家心灰意冷，而尚洋也成为千夫所指，再想像《血狮》一样从零售市场上收回成本无异天方夜谭。我们把市场重心放在了Intel和一些OEM厂商上，通过与Intel的CPU进行捆绑销售而取得了可观的销量。由于《烈火文明》是当时少数能支持PIII的游戏，仅在OEM市场就拿到了近10万的订单。”

而类似的回忆对李靖而言也是记忆犹新的。新天地公司在1998年代理了《古墓丽影 II》这款当年的热门大作。时为产品经理的李靖策划了他游戏职业生涯中第一个活动——与《大众软件》杂志社联合举办首届“劳拉真人模特评选活动”。新天地综合考察了合作媒体的销量和影响力，所以选择了《大众软件》为媒体独家合作伙伴。首先就这一活动在《大众软件》醒目位置打了两期广告，之后由杂志记者将评选活动的实际情况撰写了专题报道和访谈。这一活动的成功举办极大地促进了产品的销售和公司的影响力。李靖回忆说，当时E-mail、数码照相机尚未在群众中普及，只能通过参赛选手邮递的相片来做最初的“海选”。而且出乎意料，全国竟有400多位女玩家投出自己的照片来参赛——由此也可见当时国内良好的单机游戏氛围。最后选出的三甲选手来到北京，穿上新天地公司自己制作的劳拉服装，在摄影棚中拍下了令人难忘的照片。当时还没有COSPLAY这个名词，而这样的积极健康的选秀活动，不仅在游戏业内，在整个娱乐行业中也是不多见的。后来在推出《盟军敢死队》时，新天地随游戏产品赠送的二战文化手册等行为，也形成了新天地一贯的“文化传统”，同时也说明单机游戏本身也蕴涵着值得挖掘的文化内涵。李靖承认当时全公司的人都是抱着一腔热血来做事的，甚至包括新天地的高层，他们不仅是商人，也是绝对的热血玩家。

李靖认为，网络游戏的开发运营商则比单机游戏企业要浮躁得多。具有类似影响力的一家网络游戏公司的资金通常是一家单机游戏企业的10倍以上，可是在开发和代理行为上，网络游戏企业都在“赌”，“而且是一种非常草率的赌。”李靖说道。目前网络游戏行业中非常好的商业模式并不多，最后能挺下来的就是几家，而其他不可能成功的企业还是在盲目的状态下涌入这个行业。

现在回过头来看，我们不禁想知道，单机游戏行业的亲历者们是如何看待中国单机游戏产业的发展和几近消亡的。

李靖并不赞同消亡的说法。他说，即使今天他也不认为单机游戏在中国丧失了市场。从结果来讲单机游戏市场是没落了，但这与普通人知识产权意识的薄弱是分不开的，在盗版的挤压下，这个产业很难做大，但是，如果没有网络游戏业的膨胀和国家政策对网络游戏的倾斜，单机游戏公司还是能活下去。网络游戏在他看来其本质不过是一种电信增值服务，它的膨胀是因为它能赚到钱。吴刚则认为，现在大家说游戏行业是创意产业，而创意产业的根本保障就是知识产权的保障。我国在这方面确实还有很多工作要做。现在谈单机游戏产业的消亡还为时尚早。

2003年是中国单机游戏企业发展的一个转折点。单机游戏的审批不再是45～55天这样一个准确周期了，由于单机厂商无法知道哪一款产品在什么时候可批下来，所以也影响了产品的宣传和推广。而在渠道方面，与国外不同的是，游戏软件厂商必须依靠传统的图书和软件渠道来销售产品，除了非常强势的产品外，通常的产品要以6.5～7折的折扣批给渠道商，而渠道商只管卖，卖不出去的产品还要退给游戏厂商，厂商要负责保证100%的库保，有时根据你一年的销售情况还要给渠道商一定的返点，这对单机游戏厂商的压力是比较大的；在回款方面，往往需要新产品的推出来向渠道商换取旧产品的销售款的收回，如果新产品迟迟得不到审批，单机游戏公司就没有新产品推出，而从渠道商索要销售款也就成了困难。

单机产品包装大，发货和退货的运输，都是一笔物流成本。而网络游戏的点卡运输费用很低。在网络游戏面前，单机游戏彻底丧失了竞争力。

而单机游戏的复兴只能依靠单机厂商自己的努力。我们来算笔账，日本人均年收入大概38 000美元，日本一款正版游戏卖80美元，购买一款游戏的费用约占年收入的0.21%。中国大陆广州、深圳等沿海城市的人均年收入居国内城市前列，大概24 000元人民币；一款正版游戏69元，购买一款游戏的费用约占年收入的0.29%，是日本消费的1.38倍。《最终幻想12》如果中文版与其他版本全球同步发布，而且只卖69元，你会不会去买？价格和上市日期，限制了正版游戏的销售，代理商本身也有责任。寰宇之星基本做到了游戏在中国台湾省和大陆同步上市，把货铺开，把广告做大，其实只做了一些简单的动作，市场就有了回报。《三国群英传2》卖了2.9万套，《三国群英传4》卖了25万套，当时渠道还没有真正做到位。所以，是不是投入地去挖掘渠道、进行推广直接决定了产品的销量？



《最终幻想》系列留给玩家的，不仅是幻想，还有希望

此外，国外公司不重视我国大陆数码音像制品审批流程的重要性。他们觉得既然我们

在别的国家可以卖，在你们这里一样也可以。事实上，游戏产品中存在的一些问题，是要在大陆发行之前解决的。过去的发行商与国外的游戏公司沟通较少，没有提前做好这方面工作，导致审批时间过长。通常，繁体中文版都在台湾省和香港地区率先推出，就连不懂英文的玩家，也会选择繁体中文版的盗版，正版游戏如何还有销量？目前，说中文版和其他语言版本全球同步上市，可能为时过早。但是，要做到两岸三地简繁体中文版同步上市，应该说还是有可能的。这样就能留住相当一部分玩家，毕竟，玩英文版的玩家还是少数。

单机游戏代理公司要做到怎样才算到位？没错，我们必须遵守国家对游戏的审批制度，不可能让做盗版的改行，也不可能让网络游戏消失。但单机游戏的复兴，依然要靠代理商自己。让购买自己产品的玩家在游戏的购买前感到期待，使用时得到快乐，使用后留下回忆——玩家需要的只此而已。

单机游戏产业何时复苏？中国真的需要单机游戏产业么？



游侠网主页

谈起国内的单机游戏产业，就不能不提游侠网（www.ali213.com）。游侠网创立近6年，网站内容包括游戏的破解、补丁、下载，游侠网创立的游侠创作室，主要为业内一些游戏媒体撰写游戏前瞻、评论、攻略类文章。目前在游侠网注册的会员达到几十万，曾创办过网络电子刊物《游侠E报》，并与其他游戏公司联合举办各类市场推广活动。今天的游侠网俨然是个庞然大物，各个游戏公司都渗透着游侠网的大小成员。游侠网的负责人ali就是上海天之图公司的副总。对于玩家来说，游侠网本身就是一把双刃剑，游侠网最吸引人的项目之一，是原创的补丁，这也是游侠网得以保持旺盛生命力的源泉。游侠网制作的补丁涵盖范围很广，包括汉化、破解、免CD、存档或是类似金手指功能的补丁等，为玩家玩单机游戏提供了极大的便利。但游侠网破解游戏其根本性质就是盗版。对于许多单机玩家来说，游侠网不仅仅是一个网站，而具有近乎神圣的意义，在上面几乎可淘到任何与单机游戏有关的东西，而且不用花一分钱，然而，在认识游侠网时，每个玩家也会意识到一个无法逃避的现实，游侠网的破解行为有明显的违法性质，只不过，作为一个民间组织，游戏公司很难找游侠网的麻烦，就算是有一家要刨根问底，也只需取消这个游戏的下载。早在2004年《足球经理2005》被文化部叫停时，上海文化稽查总队的相关人员登录游侠网，发现关于《足球经理2005》的下载和论坛都被关闭。而今年光荣采用法律手段，逼迫游侠网删除其网站关于光荣游戏的游戏程序、汉化程序和破解程序等一系列侵犯株式会社光荣著作权的软件，是近年来仅有的一次游戏厂商通过法律手段指明游侠网的侵权行为，在游侠网创建的数年中，几乎没有国内的游戏代理商与游侠网打过交道。国内厂商对于游戏知识产权保护意识的薄弱，以及玩家对于使用盗版软件的惯性，仍然是制约国内单机游戏产业复苏的因素。

单机游戏产业何时复苏？中国真的需要单机游戏产业么？对于这个问题，吴刚回答说：我20岁开始进入这个“圈子”，制作着属于“自己”的游戏。那时候的确很“热血”，什么国家的，什么民族的，谈得很多，可以说四五年前这些问题一直都在困扰着我，10多年过去了，现在我不这么想了。也许责怪玩家去盗版是没有用的，更是没有出路，这是个大环境问题，我的确无力改变什么，我能做的就是做一家优秀的公司，超越一个客观环境所造成的影响，寻求突破，我所做的数位红公司，在最初成立的几年，基本都是靠海外收入撑起，我们总要做点什么，想出一些办法，健康地生存下来。至于我能为国家带来什么，我想这很简单：一、照章纳税；二、解决就业；三、让世界上更多的人认识中国公司的产品和中国公司的信誉；四、在公司创造快乐的氛围，为社会主义和谐社会贡献点微薄力量。吴刚在公司里经常对他的策划们、游戏制作者们说，不要在游戏制作之初，就把自己的思路或创意归类。说自己要做个RPG或着ACT，或者说自己

要做一个类似FF的RPG。RPG也好，ACT也好，单机也好，网络也罢都是这些产品类型出现之后，我们给它们的归纳。而没有出现这些产品类型之前，游戏的制作者会这么想么？所以呢，你如果想做款优秀的游戏，就别想太多了，文章是内心的表达，而游戏是玩家对娱乐需求的释放。我们姑且不谈什么单机游戏业了，也暂且别太关注所谓的国产。玩家的需求一定就是对的，好游戏无国界，好游戏无类型。踏踏实实地低头做点事情吧，就如同爬山一样，也许你累了，驻足回望，就是好风景了。

李靖对这个问题的回答则很简单，他认为整个产业链条循环能运转起来，才是谈复苏的时候。

从1998年正式入行，到2004年离开新天地，李靖声称对这6年的从业经历并不后悔，他一直认为自己在做的是文化产品的推广事业。游戏通过声光电把自己的思想和观念传输给他人，这就是文化产品。但他感到遗憾的是，自己没能使中国电脑娱乐业发展起来。实际上，无论是吴刚还是李靖，虽然他们是游戏产业的留守者，可是，他们也都承认，自己目前所从事的工作，和单机游戏时代不同了——如果从1994年到2004年这短短的10年可称为一个时代的话。

看了傅世华的文章，记者产生了更多的疑问：到底什么样的产品才具有流行感？什么样的服务才能吸引玩家？如何挖掘单机游戏的潜在市场，又如何从自身出发解决审批时间、盗版、下载、渠道等问题？带着疑惑，记者来到了中视网元，对傅世华进行了专访。

品味单机乐趣，体验网游人生

——专访中视网元娱乐科技有限公司COO傅世华

记者：寰宇之星是国内单机游戏公司的佼佼者，您既然这么喜欢单机游戏，为何离开寰宇之星呢？

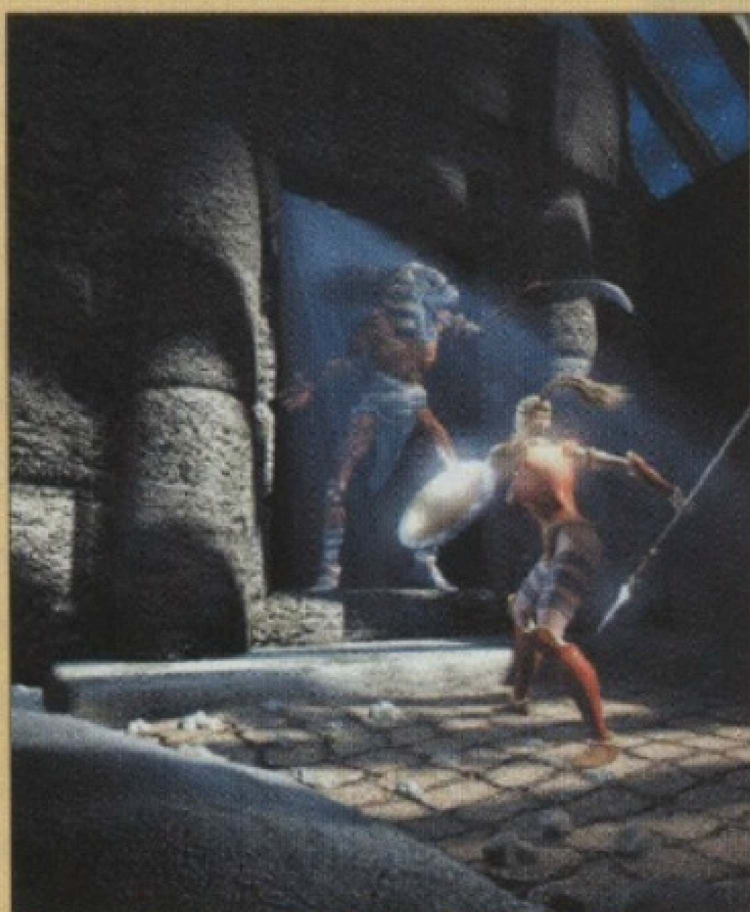
傅：我国电子出版业政策对外资企业限制得比较严格。所以，我加入一个本地化公司，不仅是为了中国大陆的单机游戏产业，也为了中国台湾省游戏行业的长期发展，希望能为中国台湾省的产品寻找一个更加强大的本地合作公司。

记者：那么您为什么选择中视网元？

傅：中视网元是中国国际电视总公司旗下的合资公司之一。单机游戏的宣传渠道无非在平媒或网站上做广告、开新闻发布会，难道就没有别的方法了么？电视是更好的宣传工具，虽然目前国家对电脑游戏在电视上播出有严格限制，但谁能保证有朝一日游戏就不会出现在电视上呢？我们当然要利用电视资源。中视网元的业务包括卡通形象商品化、单机游戏代理、网络游戏运营、无线游戏业务，我们已成为EA在国内的独家总代理，目前已由中视网元推出的单机游戏包括NBA 2006、FIFA 2006，今年还会推出其他EA的产品。

记者：在您《从〈最终幻想12〉看中国单机游戏市场发展趋势》一文中，提到了从6个方面可看出单机市场还有增长的趋势，为何您会认为它们将带来的是单机游戏的增长，而不是网络游戏的增长呢？

傅：什么是网络游戏？什么是单机游戏？比如《地狱之门——伦敦》是单机游戏还是网络游戏？（**记者：**是网络游戏。）那么《地狱之门——伦敦》和《暗黑破坏神》有什么区别？单机游戏也有很多应用到互联网技术的，只不过传统意义上的网络游戏是靠服务器端收钱，而《暗黑破坏神》或《星际争霸》是靠卖客户端赚钱。现在《地狱之门——伦敦》要靠服务器端收钱了，它就成了网络游戏。（说着，傅世华从他的提包中拿出了GBM、PSP、NDSlite。这都是他每天随身携带的，看得记者艳羡不已。傅世华为记者演示了《马里奥赛车》通过WiFi联网的功能）所以说，未来的网络游戏和单机游戏的区别会越来越不明显，平台、用户、渠道等方面的发展，必然会为单机游戏的发展提供条件。


曾经代理《暗黑破坏神》的奥美电子，已不复存在

记者：您所说的“流行感”指什么？您觉得什么样的游戏算有流行感？

傅：流行感包括几个方面：娱乐性、价值认同感、话题性。比如《三国群英传4》，玩家为什么喜欢，因为，赵云一个鬼哭神嚎杀敌500够爽，张飞单人独骑万马千军中取上将首级够爽，这说明游戏娱乐性强。价值认同感好解释，就是玩家认为购买了你的产品，能获得别人得不到的价值。比如，现在我们俩在一起讨论游戏，我们都是玩家。（说着，傅世华拿起桌上的NDSlite）我有NDSlite，你没有，我就认为我购买得值；好，你也有NDSlite，我有这条系在手腕上的带子，你没有；你也有这条带子，我有这个专用的保护壳，你没有——这就是这些产品给我的价值认同感。至于话题性，就是指因为这款产品，我和朋友、其他玩家之间有了共同讨论的话题。

记者：目前许多媒体和玩家都对国内的单机市场持悲观论调，您为何对单机游戏如此执著呢？

傅：我认为坚持必有所得。目前国内网游市场环境较好，没有了单机游戏，国产网游发展更快，所以国家扶持网游也是正常的。现在网游站住脚了，单机、手机、休闲游戏就将逐渐跟上。我们做游戏，眼光如果看不到几年后，营销是肯定搞不好的。

记者：有人说单机游戏是产品为王，没有好的产品就没有销量。而网游产品只要炒作，就好像前不久的《征途》，虽然闹出假中奖名

单事件，还是炒得沸沸扬扬，号称20万人在线，您认为呢？

傅： 我对《征途》持肯定态度，当然，不是名单作假，而是它市场营销的行为。《征途》这款游戏如何？客观地说，达到了市场主流水平，但跟"魔兽"这类顶级作品肯定无法同日而语。《征途》做到这一步，证明了我们其他网游运营商的工作做得不够。一个中档产品尚且如此，以他们的营销手段，把《魔兽世界》给他们，比现在火上一倍也很正常。光东西好没用，做营销的要体现出其价值。


《地狱之门——伦敦》到底是单机游戏还是网络游戏？

记者：您觉得单机游戏和网络游戏在市场运营上最大的区别是什么？

傅： 网游运营主要致力于平台建设，突出玩家互动；单机游戏则注重内容宣传。单机游戏给人的是一种单纯的游戏乐趣，而网游更多的是游戏外的东西，人们要在这个虚拟世界重塑人生。关于网络游戏的回忆，大多不是游戏本身，而是在游戏中发生的人与人之间的故事。所以我写下这样一句话——品味单机乐趣，体验网游人生。

记者：您现在还玩网络游戏么？单机游戏呢？

傅： 现在对于网络游戏，我只是出于工作的原因去接触；我会每天花上半个小时到一个小时去打单机游戏。

记者：那您最喜欢的单机游戏是什么？

傅： 《塞尔达传说》是我心中永远的第一，那种真正的冒险感觉，没有其他游戏能超越。再就是《星际争霸》，玩《星际争霸》的另一个原因，是可用于亲子交流，我经常和我的儿子一起玩。

记者：您觉得国内单机游戏研发最缺的是什么？

傅： 单机游戏研发目前国内最缺少的是策划人员，国内策划与国外有明显的差距。而且，有的人还觉得自己很专业，对游戏很了解，一做游戏就要做庞大的系统，复杂的操作。我们面对的用户群不同，国外PC用户平均年龄29岁，国内平均年龄只有17岁，他们需要的是什么样的游戏？我时刻告诉我的员工，不要站在自己的角度来评判游戏，你们都已20多岁了，要想想十几岁的孩子想玩什么。

记者：感谢您接受我们的采访，最后请您对我们的读者说几句。

傅： 现在中视网元已与EA达成深度合作，我们会尽量做到让游戏在两岸三地同步上市。希望大家能对我们的单机游戏有信心——游戏刚刚开始，精彩还在后头！

在傅世华的办公室中，我们进行了两个多小时的长谈。采访结束时，已是下午1点之后，甚至彼此都忘记了午饭还没有吃。与以往的采访不同，这次的采访，更像是两个有着共同爱好的玩家之间的长谈。无论网络游戏有多少，我对单机游戏的执著依然没有改变，如傅世华所言，单机游戏所带来的每一段回忆都是美好的。在写过的文章中，我一直想尽我所能为单机游戏写点什么。从《国产游戏路在何方》《走近天王》《一个人做游戏》《仙剑》到《GDC全面报道》《游戏译名的糊涂岁月》，无论是什么类型的文章，我都希望把自己对单机游戏的这份情感记录下来。因为单机游戏除了回忆，我已越来越难找到可写作的素材了。无论朋友、同学、同事，在一起谈论的话题都不再有单机游戏，取而代之的是网络游戏。所以，除了对于产业的探讨，我与傅世华谈论更多的，是对于《忍者龙剑传》难度的津津乐道，是玩《星际争霸》中的窍门，是《梦幻之星4》那激动人心的片尾，是《博德之门》剧情的庞大宏伟——在采访过程中，我们总是难以抑制地偏题。因为我们谈到的每一款游戏，都曾给自己留下过难以忘怀的记忆，而几年来，我亦是头一次与同好畅谈单机游戏的话题。

维权新政？

游戏工委组织行业自律探讨

■本刊记者 冰河


中国出版工作者协会游戏工作委员会秘书长辛晓征在会上阐明观点

2006年6月27日，“维护玩家权益 倡导行业自律研讨会”在北京天伦王朝大酒店会议厅正式召开。本次会议由中国出版工作者协会游戏工作委员会发起、北京亚洲互动科技发展有限公司承办，中国出版工作者协会游戏工作委员会秘书长辛晓征、民盟中央教育委员会副主任沈琦云、中国电子商务协会政策法律委员会副主任阿拉木斯、律师吴晓东、北京市律师协会信息网络与电子商务专业委员会主任李德成、中青新干线教育科技有限公司总经理阎伟峰、清华同方数码娱乐事业部运营总监张轶楠及部分游戏行业人士、玩家代表与媒体代表共同出席了本次会议。

本次研讨会以维护玩家权益、倡导行业自律为主题，就“网游用户权益保证金”的必要性和推广、监管方式进行了讨论，对“网游用户权益保证金”的合理性和正确性给予了一致肯定。目前网络游戏市场的法律法规相对滞后，网络游戏用户群体的利益无法得到保障，“网游用户权益保证金”的出现将成为合理解决这一问题的重要途径之一。

研讨会对“自律”和“保证金”的问题进行了激烈讨论。谈到保证金制度应该由谁来实施的问题时，在场各界人士表示，目前有管理基金权力的部门对网络游戏接触比较少，赔偿问题在实际操作上存在着很多问题。清华同方数码娱乐事业部运营总监张轶楠认为，“网游用户权益保证金”的建立主要是给玩家树立一个维权意识，希望通过此事能够形成网络游戏行业的自律，让玩家及运营方了解玩家权益的内涵。亚洲互动所提出的“网游用户权益保证金”制度具有重要意义，如果网络游戏行业人士都效仿亚洲互动的行为，本着对玩家负责的态度对待网络游戏的运营，今后的网络游戏业就可以向着更好的方向发展，甚至得到社会大众的认同。最终，张轶楠指出，“网游用户权益保证金”应由亚洲互动自行掌控，并定期公示花销，这样做的实际操作力强，也能更加显示出亚洲互动的真诚态度。这一提议得到了在场各界人士的高度认可，并认为即使没有公信机关，只要媒体和玩家认可，这个制度也可很快得到推广。



业界动态

《万王之王2》宣布永久免费

由北京亚洲互动科技发展有限公司代理运营的MMORPG《万王之王2》正式宣布于2006年7月7日开始公开测试，同时拉开了永久免费的序幕。同时，亚洲互动将于20多座城市展开“飙锋中国”的主题推广活动。为保障玩家的合法权益，亚洲互动还提出了“网游用户权益保证金”制度，由亚洲互动在游戏正式运营阶段设立“万王之王2用户权益保证金”。当玩家的正当权益受到侵害时，如果亚洲互动不能履行其承诺的服务，玩家可通过该保证金获得赔偿。

超人演员也爱玩《魔兽世界》



最新一期的美国杂志Wizard Magazine揭露，超人演员布兰登·罗斯，也是《魔兽世界》的玩家。在一次访谈中，罗斯声明：“我喜欢那个世界，我热爱中世纪，热爱那个时代的利剑、战马等等一切东西。我玩这个游戏仅仅是为了乐趣，同时也可以与一些享受《魔兽世界》的朋友并肩作战。非常有趣，我可以得到精神上的鼓舞。”在访谈中，罗斯并没有透露在哪个服务器、选的是什么种族以及饰演的角色。

《跑跑卡丁车》L3驾照难度降低

《跑跑卡丁车》7月1日宣布，L3驾照考试的难度已经作出了适当的下调。具体下调的内容为：一、考试所需金币下调，每项考试费用从500个游戏金币下调为200个；二、考试时间放宽，连续转弯项目考试限定时间从24秒放宽为26秒、漂移U项目考试限定时间从20秒放宽为21秒、漂移M项目考试限定时间从19秒放宽为20秒、计时赛考试限定从2分25秒放宽为2分30秒（注：水雷练习考试项目限定时间不变）。

《飘流幻境》新版本下载开放

2006年6月30日，Q版网游《飘流幻境》全面更新升级了游戏场景、Boss、剧情、关卡等各方面功能，并提供全新资料片《初章——黑暗的禁咒》下载。截止7月3日10时，新资料片客户端及升级补丁下载量已近百万人次，这一方面是由于《飘流幻境》以“终身免费，终身质保”的宣言承诺全国玩家，另一方面也是因为暑期到来，《飘流幻境》以少有的“青春”“自由”风格和丰富多彩的游戏内容赢得了广大学生玩家的欢迎。



《天堂》中国玩家账号大量被盗 游戏商称无责任

NCSoft公司日前表示，最近几个月爆发出的“游戏账号大规模被盗”案件，责任并不在公司方面，并不是NCSoft监管力度的缺乏导致了大量游戏玩家ID被盗。韩国警方表示至今为止被盗用户账号已经达到了120万个，这些游戏ID中有90万个账号属于海外游戏玩家，其中中国玩家占绝大多数，并称此事件是由于中国玩家在韩服游戏需要韩国身份证注册而引起的。

美国近六成手机游戏玩家是女性

美国市场咨询公司“帕克斯”

（Parks Associates）7月3日发布了名为《数字家庭里的电子游戏》的调查报告。报告指出，美国59%的手机游戏用户为女性。在每月手机游戏使用时间在1～4个小时内的玩家中，女性比例为61%，每月使用时间超过4小时的人群中，58%为女性。帕克斯公司的分析师表示，这个研究结果证明了女性对于游戏市场的重要性，尤其是手机游戏。他表示手机游戏行业应该开发出更多适合女性玩家的休闲类游戏。据统计，去年全球手机游戏市场价值为25.7亿美元，是2000年的39倍。业内预计，到2010年全球手机游戏市场将达到111亿美元。

EVE出现Bug，玩家拉大贫富差距

EVE由冰岛一家名为CCP Games的游戏公司开发、广州光通通信发展有限公司为游戏的中国代理商，于6月12日在国内公测。6月30日早7点，EVE完成例行更新，但伴随这次更新出现的变化让玩家大吃一惊：更新后游戏中"快递任务"的奖励竟高至原来的10多倍。6小时后，服务器才再次更新将奖励调低。但这一突变已使部分玩家在6小时内暴富，金钱、声望大幅提升，而多数人则错过了这个"金矿"，游戏产生了巨大的贫富差距。面对玩家的不满，代理商当天发帖回应，但没有公布解决办法。7月1日下午，EVE官方论坛公布了一封来自CCP亚洲区总经理Emilsson的致歉信，信中承认维护调整快递任务奖励时出现严重错误，一个本应先经过测试的更新被直接发布到了公测服务器，导致游戏在不正常状态下运行6小时。官方将对恶意利用这个错误的玩家账号进行封禁。这一回复虽然让多数玩家的心态平和很多，但也激起另一些玩家的不满：错误是官方造成的，不能由玩家承担。



《天下贰》二次技术测试申请截止

网易的新网络游戏《天下贰》从6月30日开始的第二次技术测试账号申请得到了玩家们的大力支持。7月3日，《天下贰》第二次技术测试账号申请顺利结束，申请本次技术测试的玩家远远超过了预计的数量。官方首页于7月5日开放"天下贰技术测试账号查询"页面，所有成功参与本次申请的玩家都可查询到自己是否获得测试资格。

《精灵复兴》誓将反外挂进行到底

7月4日，上海易当网络科技有限公司发布了一则声明。声明表示：目前正在对服务器内所有用户的账号进行严格排查，一经发现使用或传播外挂、数据异常者，其账号将永久删除。官方之所以关闭前段时间的账号注册活动，也是为更好地对服务器内现有用户进行排查。目前，游戏中每月活跃账号数达到了十多万，官方将对所有账号分批进行排查。为避免误封、错封，工作进度可能会稍显缓慢，请广大玩家谅解。

《华夏II》发放15 000个内测激活码



深圳网域于7月5日～7月10日在官方网站追加发放15 000个内测激活码，并开始陆续与各大媒体联合开展更多的激活码发放活动。此次内测激活码的发放将遵循首批激活码的发放规则，5天共计发放15 000个激活码。每天按以下2个时段进行发放：12点～14点、19点～22点。据官方透露，在内测开始后，激活码的发放工作仍将继续通过多种方式进行。

《QQ音速》正式公测

■本刊记者 Littlewing

腾讯公司总裁刘炽平（中）、韩国NeoWiz公司联席总裁兼首席执行官朴辰桓（左）在接受媒体采访

6月20日下午，《QQ音速》的公测新闻发布会在北京棕榈泉国际俱乐部举行。出席本次发布会的包括腾讯公司总裁刘炽平、韩国NeoWiz公司联席总裁兼首席执行官朴辰桓、韩国SEED9公司总裁金健、EMI百代唱片公司大中华区新媒体业务总经理周倩仪、EMI百代唱片公司音乐企宣总经理黄伟菁、腾讯公司执行副总裁兼互动娱乐业务系统总经理任宇昕等。由于《QQ音速》涉及了百代公司跟腾讯公司的音乐合作，会上还举行了现场的授权签约仪式。《QQ音速》由韩国游戏公司SEED9自主开发，由NeoWiz在韩国运营。腾讯公司将此款游戏引入国内后，不仅将其界面、文字完全本土化，更结合国内玩家的爱好增加了大量中文流行歌曲，并设计了全新的赛道，另一大看点在于其标准"二头身"的卡通人物比例风格。经过近半年的内测，《QQ音速》正式公测了。同时联合17173为玩家举办了"表情秀"活动。《QQ音速》的画面设计采用了"3D场景+2D人物"，游戏具备较强的观赏性，难怪仅在内测期就已经被指定为今年WCG的表演项目。腾讯此番正式发布的游戏版本是经过了近半年的内测期、征集了大量玩家的意见和建议后在"舞娘"版基础之上推出的新版本，增加的国语流行歌曲包括王力宏的《放开你的心》、潘玮柏的《谁是MVP》、王心凌的《Honey》等，还开通了内测版中一直关闭的"太阳频道"，增加了"肯德基"主题的全新赛道和角色服饰。会后，本刊记者对腾讯公司执行副总裁兼互动娱乐业务系统总经理任宇昕进行了采访，任宇昕表示此次与肯德基之间的合作，也是腾讯异业合作的系列活动之一，游戏业与其它行业合作，可以提高非玩家群体对游戏的认知，也是社会对游戏的一种肯定，同时能够整合多种资源，让游戏的发展更加多元化。他说，《QQ音速》也不排除和肯德基以外的企业合作。同时任宇昕也指出，腾讯将把《QQ音速》和《QQ幻想》同时作为主推的目标，做到齐头并进。

扬帆远航！
《大航海时代Online》登陆中国

■本刊记者 冰河



盛宣鸣董事长杨峰铭与光荣公司会长伊从先生共饮庆功香槟

2006年6月30日，中国玩家期待已久的网游重量级作品《大航海时代Online》终于在中国市场扬帆起航。与日本光荣公司合作在华运营《大航海时代Online》的盛宣鸣公司在中国大饭店召开了隆重的新闻发布会，除宣布《大航海时代Online》在中国的起航，还就广大玩家关心的问题进行了详尽的解答。

发布会定于30日下午两点半开始，来自各界的上百家媒体新闻记者却早早到场，挤满了中国大饭店可容纳300余人的多功能厅。一曲悠扬钢琴声响起，会场的喧嚣安静了下来，也宣告着发布会正式开始。随后，CCTV《马斌读报》的主持人马斌登场，在长枪短炮的聚焦下从容地畅读了开场词，随后向大家介绍了本次发布会的主角、用《大航海时代Online》主题曲为大家开场的盛宣鸣董事长杨峰铭先生。杨峰铭先生与马斌以“谈话节目”的形式与在场来宾进行了交流，杨峰铭先生介绍了盛宣鸣公司的发展规划以及《大航海时代Online》的产品内容。对于有人质疑《大航海时代Online》是否能够适合当今玩家口味的问题，杨峰铭先生谈道：“在《大航海时代Online》中，蕴藏着广阔的海洋，包罗了几十个国家的特产，展现了世界各地的文化风俗，演绎了人类文明中最璀璨的硕果。可以说，在今天的网络游戏市场上，还没有任何一款游戏能够有如此深厚的文化底蕴。就像过去单机版游戏能吸引很多有梦想的人沉浸其中，虽然现在新一代的玩家可能对韩国PK类游戏比较适应，但对于这样一款充满挑战和梦想的游戏，相信每个人都不会错过。”

随后，盛宣鸣公司副总经理翟宝利先生在大屏幕上当众展示了《大航海时代Online》游戏，并对游戏内容、方法以及文化背景进行了详细讲解，还宣布《大航海时代Online》已经在封测中，内测与公测将在8月前后展开。

最后，特意来京的光荣公司会长伊从先生上台致辞，表示了对中国《大航海时代Online》的祝贺和期待。光荣对盛宣鸣公司的实力以及运营表现给予了高度肯定，他们完全相信，以盛宣鸣的运营实力和《大航海时代Online》本身的优越性，一定会在中国市场上获得非常好的反响，光荣将会在各方面全力支持、配合盛宣鸣。

会后，本刊记者对杨峰铭先生进行了专访。对本刊记者提出的如何避免过去经常出现的“中外合作运营陷阱”，如《传奇》、A3的纠纷，杨峰铭先生告诉记者，“盛宣鸣虽然是网游行业的新兵，但在进入之前也对行业中的教训进行了认真研究，对这种合作中常出现的问题早有预备。在与日方进行合作谈判的时候就已对此问题进行了认真商讨。未来服务中出现的种种问题，将由在北京、天津和日本等地设置的应急小组进行专项处理。不会出现因为服务不及时给玩家造成损失这样的问题。”

《大航海时代Online》在中国的命运如何？我们将与玩家一起关注。P

剑侠情缘同人小说面世

6月24日下午13点，金山软件联合新世界出版社、北京人民广播电台、当当网上书城、北京洋洋大观文化传播有限公司等多家单位，在中关村图书大厦隆重召开《剑侠情缘》同人小说发行仪式。为回馈《剑侠情缘》游戏玩家以及广大武侠爱好者，活动当天，金山将送出500本作家签名的《剑侠情缘》小说及其他精美礼品。配合该小说的单行本面世，《今古传奇》杂志上将同期刊载，北京人民广播电台文艺台也将在这一天开始长达3个月的《剑侠情缘》小说连播，而网上书店亦将同步上架。这本以国产网络游戏为背景的武侠小说是金山公司的重点项目——“2006金山网游出版工程”的首部作品，由近来当红奇幻武侠作家、北大才女步非烟担纲创作。



电子竞技

“三星电子杯”WCG2006分赛区烽火速递

WCG2006分赛区又有两地结束了比赛，重庆、广州两地进军WCG中国总决赛的名单业已出炉。作为中国电子竞技重镇，两地的出线名单备受关注。广州赛区中著名战队SCEC一路高歌猛进，而另一支队伍Dramatic则在败者组决赛中以16：13艰难拿下对手，消耗了过多的精力。最终，在决赛中SCEC以16：1的悬殊比分横扫对手。而魔兽项目的决赛则是去年广州决赛的重演，广州冠军周成龙再次击败对手梁健成，后者又一次壮志未酬。2005WCG的FIFA项目冠军张曦一路顺利地击败了所有对手，再次踏上卫冕之路。重庆赛区的竞争也非常激烈，特别引人注目的是2004WCG世界总决赛魔兽项目亚军郭斌（CQ2000）的再次出现。在魔兽项目中他获得重庆分赛区亚军得以进军中国总决赛，不知道今年郭斌能否再为中国带来新的辉煌。



分赛区出线名单如下：

SAMSUNG

赛区	CS项目	魔兽项目	星际项目	FIFA项目
广州赛区	冠军 SCEC战队	冠军 周成龙	冠军 丁伟	冠军 张曦
	亚军 Dramatic战队	亚军 梁健成	亚军 邱建峰	亚军 赖培荣
重庆赛区	冠军 ziyi.club战队	冠军 曾卓		
	亚军 I gamer战队	亚军 郭斌		

KODE5中国台湾省总决赛结束

2006年7月，KODE5中国台湾省总决赛在亚洲最大的电脑展“Computex”上进行。在2号大厅的富士康展台，4支顶级CS战队为争夺今年9月举办的全球总决赛的入场券而进行激烈争夺。经过5天的激烈角逐，CS项目组的FSK击败了FF，获得了总决赛参赛资格；FF屈居第二，获得了富士康提供的主板；季军Aseity则获得海盗船提供的内存。KODE5总策划Coco Lee表示说：“FSK真是好样的，能从败者组再次翻盘成为冠军，祝他们在9月的KODE5全球总决赛上再创佳绩！”

夏雨现身联想IEST2006现场



7月初，东京电影节“影帝”夏雨现身北京易中芯数码城电子竞技馆，以特邀嘉宾的身份助阵“联想IEST 2006国际电子竞技锦标赛”中国区预选赛第二轮北京赛区的比赛。夏雨表示：“电玩是我拍戏之余消遣的主要方式。此次看见这么多高手同场竞技，真是十分过瘾。这样的放松方式可谓是健康又有效。”据悉，本次大赛从6月7日正式拉开帷幕，整体赛事将历时8个月、覆盖全国12个核心城市，并邀请了全球电竞发展水平最高国家的知名顶级选手参加全球邀请赛，比赛总奖金120万元。本次大赛下设有《魔兽争霸III》《星际争霸》《实况足球》3个竞赛项目。到报名时间截止时，北京赛区的报名人数已经达到了600余人，国内许多顶尖著名战队如wNv、WE、CHN、PNZ、E-home也参加了比赛。

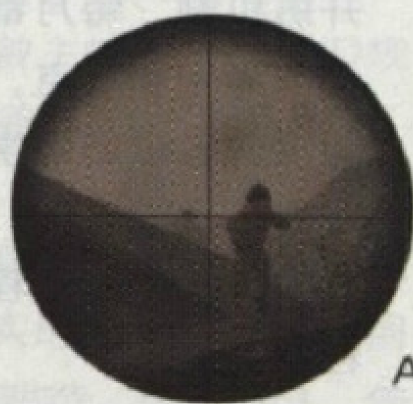


产品信息

当乐网联手数位红发布手机游戏《三国志III》

7月2日，当乐网联合数位红开启《三国志III》手机游戏销售行动。当乐网随后对外宣称在《三国志III》开始发售后12小时内，已有1700多名三国游戏迷预定了游戏。访问当乐网（wap.downjoy.com）的销售专区，用户可看到详尽的游戏介绍和全面的付费方法。对于此次和当乐网的合作，盛大数位红CEO吴刚表示：数位红作为游戏开发商，一直希望通过一个最有效率的渠道将我们的产品在第一时间提供给用户，这次通过当乐网在独立WAP方面发行尝试取得了不错的效果，希望和当乐网的合作能开辟出一个全新高效的发行渠道。

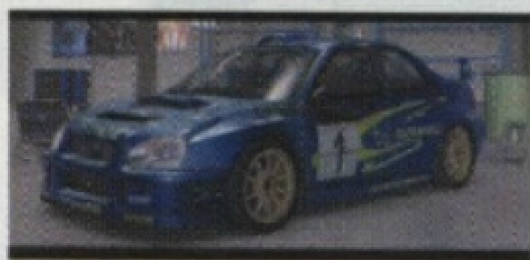
《二战战斗——硫磺岛》即将上市



Groove Games官方网站公布了《二战战斗》系列的最新作：《二战战斗——硫磺岛》。本作由Direct Action Games开发，即将发行PC和Xbox版。目前官方没有公布游戏的发售日期，但根据亚马逊购物网站的消息，游戏将于近期上市。本作着眼于表现更为真实的二战武器以及多人联网模式，同时对PC硬件提出了更高的要求。《二战战斗——硫磺岛》以太平洋战争为背景，描写美军与日军为抢夺硫磺岛而进行的战役（1945年太平洋战场的硫磺岛战役是一场极为惨烈的战役，美国前总统老布什也参加过这场战役。在短短一个月里先后有22 000名日本士兵和7 000名美国士兵战死，19 000名美国士兵负伤。在经过浴血战斗之后美国人取得胜利，6名美国士兵将美国国旗插上硫磺岛最高点，这一幕已被创作成雕塑永久树立在美国华盛顿阿灵顿国家公墓内）。

《理查德·伯恩斯拉力赛》汉化完成

由星空娱动代理的《理查德·伯恩斯拉力赛》目前已完成了全部汉化工作，于7月正式发行。作为一款相当真实的赛车游戏，《理查德·伯恩斯拉力赛》具备了画面细腻、音效逼真、内容丰富等特点。此外玩家在游戏中还可得到世界拉力锦标赛冠军理查德·伯恩斯的指导，体验一个拉力赛车手的真实生活。



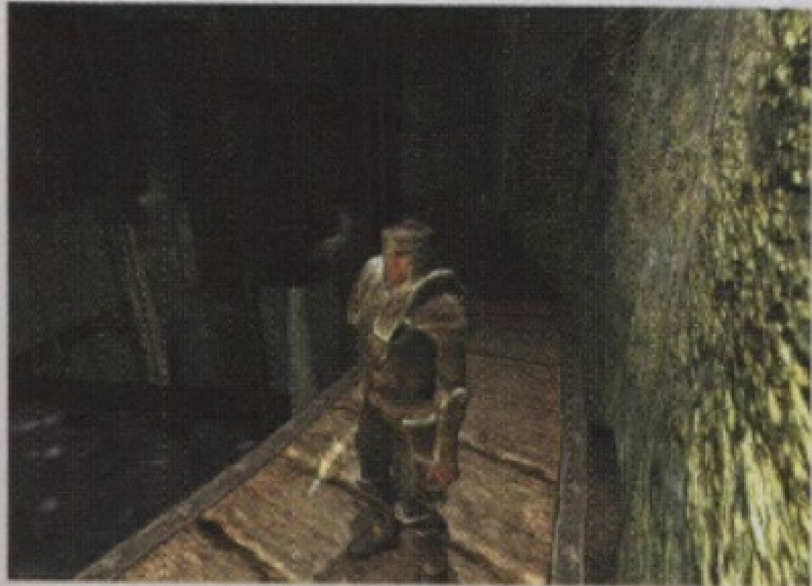
《变形金刚》游戏版将与电影同时推出

近日好莱坞传来消息，由动画片改编、耗费巨资拍摄的《变形金刚》电影版将在2007年7月4日上映，届时还将推出一款同名的游戏作品。据悉，《变形金刚》游戏的开发小组正在与电影制作方进行联系，因此游戏应该与电影的剧情有紧密联系，不过具体细节还要等官方的进一步确认。这款给许多上世纪80年代出生的人带来无尽想象和乐趣的动画片即将登上电影荧幕，这让许多喜欢它的人兴奋不已，但电影和游戏能否再现原作的精彩，还需要拭目以待。



《龙与地下城Online》内测 盛大拉英特尔捧场

■本刊记者 生铁



精美的游戏画面

6月28日下午，盛大网络在北京长城饭店召开了一个规模不大的新闻发布会。会上盛大资深副总裁瞿海宾宣布其独家代理的3D网络游戏《龙与地下城Online》（Dungeons & Dragons Online）于当时开始内测。

英特尔亚太区的相关负责人朱巍也出席了会议并发言，称基于英特尔双核技术的电脑是运行此款游戏的理想平台，英特尔将基于此项技术与盛大展开广泛的市场营销合作。游戏客户端及内测帐号将与英特尔有关产品捆绑销售，自7月10日起凡购买基于英特尔双核技术指定电脑的消费者可免费获得游戏的内测帐号，盛大也将在自己的推广活动中适时地宣传英特尔双核产品。从现场试玩电脑上展示的游戏来看，配置相对高端的电脑才能更好地体现游戏场景所营造的氛围。《龙与地下城online》目前的收费方式还没有确定，该游戏已于7月28日进入公测阶段。



游戏人才是国家信息技术紧缺人才

■本刊记者 司马平安



游戏学院可不是世界杯上的罗纳尔多或者贝克汉姆，怎么会有那么多媒体喜欢把注意力集中在它的身上，并提出种种质疑？人们的疑问总是集中在毕业后就业这一问题上。可现在即使是大学毕业生也没有了"包分配"的特殊待遇，又何必把它强调于某个单项培训中呢？无论人们怎么批评，国家仍然把信息技术紧缺人才培养工程（NITE）——游戏人才培训项目交给了游戏学院。

要知道，游戏开发与设计是国家信息技术紧缺人才培养工程（NITE）首批设定的10个紧缺专业之一。推出游戏人才培训项目，目的在于建立我国游戏产业发展急需的人才培养体系，加快人才培养进程，帮助游戏产业和游戏企业解决因专业人才紧缺而制约发展的瓶颈问题，培养和输送高素质、高技能的实用型人才；同时，缓解目前高等教育与实践相脱节、毕业生就业难、游戏行业缺乏实用技能人才的问题。

而经过国家信息技术紧缺人才培养工程办公室（NITE-MO）对北京汇众益智科技有限公司（游戏学院）严格考察，对培训课程体系、师资队伍、教学环境、培训实力、专业认证进行了一系列的考核，在各方面达到工程对游戏人才培养的要求后，指定为此项目的惟一执行单位，游戏学院Gamecollege v3.0课程体系则为该项目的指定培训课程体系。

6月28日，国家信息技术紧缺人才培养工程（NITE）——游戏人才培训项目在北京正式启动。该项目是由信息产业部支持、信息产业部软件与集成电路促进中心（CSIP）发起创办，由北京汇众益智科技有限公司（游戏学院）负责执行的首个国家级游戏人才培训工程。信息产业部产品司丁文武副司长、北京市新闻出版局庞薇副局长、北京市海淀区于军副区长、信息产业部软件与集成电路促进中心邱善勤副主任、教育部高等教育司理工科教育处李茂国处长、民盟中央教育委员会沈绮云副主任、中国软件行业协会游戏行业分会刘金华副会长、北大软件学院苏渭珍副院长、中国仿真学会数字娱乐专业委员会王阳生主任等众多领导到会祝贺，并表达了对该工程的高度重视和热切期望。

会后，笔者采访了信息产业部软件与集成电路促进中心教育培育部主任杜广斌先生、信息产业部软件与集成电路促进中心、培训中心副主任韩强先生以及北京汇众益智科技有限公司总裁李新科先生。

本刊记者：游戏学院是属于短期培训还是专业教育？

韩强：现在两方面都有，一是职业教育，为期8个月，属于短期培训，时间周期比较短，属于我们界定的50万人培训范围。另一方面是院校合作，和高校、高职、高专合办，属于学历教育，也就是10万人培养目标那一块。

李新科：其实职业培训这一块是中长期的培训，8～10个月甚至一年左右。院校学历教育则是3到4年，也算是中长期培训。

记者：这个项目的培训周期是多长？培养出来的人才都适合做哪些职位？

李新科：职业培训分脱产班和业余班，脱产班培训周期为8个月，业余班培训周期为10个月。培训中心采取灵活的开班机制，每月都有新班开课，学员可根据自己的情况选择上课时间和地点。学历教育则根据所在院校的专业培养时间为准。通过游戏学院职业培训，合适学员可成为游戏策划、游戏架构设计师、游戏美工、游戏动画设计师、游戏美术设计师、手机游戏程序员、网络游戏程序员、游戏程序开发工程师等。

记者：现在从游戏学院毕业的学生有多少？而他们在游戏产业中的就业情况如何？

李新科：有2000名左右的学生已经毕业。在我们的统计范围内，也就是通过我们的就业部推荐出去的学员，在手机游戏公司的大概占60%，网络游戏和其他相关行业的占40%。就业方向中做游戏策划和游戏运营的占一定比例，而美术和程序这一块，美术占到35%左右，程序占到30%左右。还有一些学员自己创业等不在统计范围中。目前根据我们统计，170多家游戏公司有我们的学员任职，分布有多有少。从就业看，未必都进入大企业，很多小的企业、新成立的企业对人才的需求量更迫切，一个新成立的公司有时候用到我们六七个学员，而大的企业人才体系相对比较成熟，不会批量用人，但新成立的公司和中小型企业就不是如此。大家都知道中小型企业是国家的命脉，国家的发展是靠中小型企业，不是靠大型企业，游戏行业也是一样的。

最后，韩强表示："从培训的角度讲，我们强调抓好3个环节，第一个是资源投入，各种各样的资源，包括把企业资源、政府的资源拿进来，第二个环节我们叫管理整合，包装阶段。第三个就是实施。另外，CSIP还有很多优势，5月22日我们刚跟微软签了一个协议，微软在信产部的培训上投入价值5000万人民币的支持，同时我们最近还会得到包括国信办、发改委、劳动部等相关部委和一些职能部门的支持，我们都会把这些资金上、项目上的支持资源都整合到这个体系中，包括设备、项目、职能各方面都有，我们会把它们逐渐放在项目里去，因为从现在的角度讲，我们自己无法培养一个庞大的全方面的培训机构做这个工作，所以需要把这个项目在实施单位大量地做下去。

一种规则的诞生

■本刊记者 Littlewing



记者对《龙与地下城Online》的好奇由来已久，之前对这个游戏并不了解，唯一知道的就是它采用标准的DnD规则。记者曾主持过基于DnD规则的跑团（桌面RPG）活动，但一直以来没有一款基于DnD规则的网络游戏出现。《龙与地下城Online》能否实现桌面RPG那种真实的互动呢？大费周章才弄到内测号让记者更多了几分期待。6月28日，倍受瞩目的《龙与地下城Online》内测了，然而，在进入游戏之后，茫然的感觉却随着对游戏的深入越来越重，这还是我们熟悉的DnD么？

不得不说，《龙与地下城Online》在规则上十分忠于原著，从人物设定开始，玩家的确能找到几分玩《博德之门》或制作跑团人物卡的感受，然而，《龙与地下城Online》与DnD的相似之处也仅限于此。桌面RPG的精髓——无限的想象和互动，在《龙与地下城Online》中却难以找到。对新手来说，《龙与地下城Online》里最难的事情是什么？是组队。而这恰恰是一个只有组队才能进行下去的游戏。在城市的公共频道求组很困难，就算进了酒馆，呼喊组队有人回应，你也要在人群中找到那个回应的人，而不能直接从对话处选中他的名字。就算是组到一起了，人物头顶的名字也没有任何变化，你无法从人群中点选你自己的队友。有过在闹市或舞厅中寻找朋友经历的玩家当深有感触，任你扯破了嗓子，在嘈杂的环境中即使朋友就在身边，他也无法听到你的声音，而这种无助感在游戏的进行中愈发强烈。游戏的打击感也很差，没有那种拳拳到肉的感觉，挥动武器总有种挥空的感觉。不能通过选中别人与他对话，必须输入"/悄悄话"才行。很难观察别人身上的装备，show装备的乐趣也被剥夺。鼠标右键作用单一，左键则承担了太多的功能，操作不够简便……在积累了对《龙与地下城Online》的诸多不满之后，记者突然发现，原来这些不满，都是在与《魔兽世界》比较后而来。

时至今日，《魔兽世界》已经进入了趋于平淡和稳定的"白银时代"，在无尽副本与战场的疯狂之后，《魔兽世界》的玩家们也开始对如上班一样的魔兽作息方式感到厌恶，意识到"万恶"的声望系统与杀怪练级的其他网游殊途同归。然而，魔兽的优秀，在于它创造了一种规则。玩过《魔兽世界》的你，在没有拍卖场的网游中，几乎无法与其它玩家交易；尝试过《魔兽世界》中火球轰击敌人或是冷血剔骨将敌人击毙的那种爽快的打击感，玩起别的网游总觉得战斗双方像是唱京戏，一招一式都没有砍在实处；在《魔兽世界》中轻松组起野队后，谁还会喜欢《龙与地下城Online》等游戏繁琐的组队方式？事实上，单从游戏本身来说，《龙与地下城Online》并不太差，甚至比市面上大多数网络游戏要细致得多，然而，我却就是喜欢不起来。毕竟，它是紧随在《魔兽世界》之后的欧美网游，同样的第三人称视角，同样的奇幻题材，同样强调组队和副本，同样强迫玩家进行交流。在经历了组队、副本之后，队伍中的玩家纷纷发出了"《魔兽世界》才是王道"的感叹，而几小时前身在《魔兽世界》中的他们，说的却是"《魔兽世界》不过如此"。记者无意褒扬《魔兽世界》，从《魔兽世界》却可看出暴雪游戏所蕴含的一种霸气而自信的设计理念——"创造规则"。我做了这样一款游戏，此后所有同类游戏的剧情设计、操作方式、系统设定都要向我看齐，无论是人神虫三大种族兵种的相生相克，还是暗黑每个角色三大系统充满变数的技能树设定——《星际争霸》如是；《暗黑破坏神》如是；《魔兽世界》亦如是。令游戏的特色得以保存，并成为此后同类游戏开发学习的楷模，是暴雪游戏的精髓所在。

记者也曾接触过大量游戏开发人员，"创意"莫不是他们制作游戏的第一追求，做别人没有的东西是没错，然而，这独一无二的东西能否得到玩家认可？考虑这一点的就少得多。令游戏中的一部分成为规则并不容易，严谨、有趣、平衡、丰富——如同希区柯克《惊魂记》中浴室杀人的蒙太奇镜头被后辈竞相模仿一样，只有具备了以上几点，才有可能做出一款可以被其他游戏开发者作为尺子来衡量自己开发游戏的产品。

我们期待着一款能够成为游戏开发规则的产品出现，我更希望，在这款产品制作者那里，写着的不再是暴雪的名字，而是我们中国自己的厂商。P

类　型：角色扮演
制　作：DOMO小组
发　行：寰宇之星
上市日期：2006年8月
推 荐 度：★★★★☆



一剑凌云山海情——《轩辕剑伍》

■北京 FAS

说到中文角色扮演游戏，《仙剑奇侠传》系列与《轩辕剑》系列可称得上是屠龙刀和倚天剑。尽管其他一些游戏也曾经风靡一时，不过与这两个系列相比，毕竟缺少王者风范。而说到《仙剑奇侠传》系列和《轩辕剑》系列，前者推出了三代，后者推出了四代。二者相较，感觉前者的知名度，或者说人气明显高于后者。但是从实力和内涵上来说，后者才是真正的强者，悠久深远、发人深省的故事情节以及古色古香、娟秀飘逸的美术风格都令人印象深刻，将其视为中文角色扮演游戏的中流砥柱并不为过。如今，《轩辕剑》系列即将推出第五代新作，相信每个喜欢中文角色扮演游戏的玩家都在翘首期盼着DOMO小组能够带来意想不到的惊喜。


莫非是深宅大院?


林间茅屋别有一番情趣


前路茫茫

灵感来源于神话的故乡

熟悉《轩辕剑》系列的玩家都知道，其每代游戏的故事几乎都不相同。《轩辕剑伍》承袭了前作的特点，在传承原先的世界架构风格基础上，加入了古籍《山海经》作为全新的故事背景，为游戏平添了几分神秘丰韵。众所周知，《山海经》是中国许多神话故事的源头，也是最古老的地理人文志。它叙述了远古时代各种不同的种族与地理环境，其中包含了庞大丰富的奇幻要素。如今，《山海经》中收录的许多种族与国家都将在《轩辕剑伍》中出场，想一想还真是让人感到十分兴奋。在游戏中，玩家将会看到被诸神移入山海界内的另类种族。他们个个独具特色：有的力大无穷，有的人面鱼身，其中还包含以炎帝为首的四灵诸侯。在动荡混乱的战争局势中，四灵诸侯以“禁咒”封印了从天而降的火妖，从而让山海界中的势力各据一方，彼此互不干涉。


水宫探秘

以下是游戏中出现的一些主要国家和种族，相信熟悉《山海经》的玩家应该对这些国家不会觉得陌生：

青龙国：青龙国是千余年前的青龙圣者，运用本身操纵植物的能力凝聚建造而出。由于位处建木之顶，因此拥有遗世之都的别名。

青龙族，炎帝四灵诸侯之一，其族青发龙角，臂间龙鳞，寿命比起其他各族要长得多，具有控制植物的力量，且不喜欢跟外族打交道。世代听从圣者吩咐，守护着某个传说。

玄武国：玄武国位于玄海的一个岛屿之上，岛上的建筑物倚山面海而建。


我方气势压倒敌方气势

岛中有天然的港口和半月形防波堤，浑然天成是最大的地理景观。目前，玄武国遇到的危机是世子失踪，从而导致了内乱。

玄武族，炎帝四灵诸侯之一，其族民特色是臂上有玄甲，并因拥有某种特殊的技能，能够不靠外力直接入海。

毛民国：据《大荒北经》记载，其人体半生毛，若矢镞也。

毛民国坐落在某森林里山脚下的一块黄土高地，房屋多为山洞所挖而成，广场上有只大鸟雕像为其特征。

毛民族人全身上下长满毛发，说话口齿不清，只会用简单的词语来沟通，靠着周边一座森林提供的果粮，过着原始而又自给自足的生活。但是，最近森林里的猛兽苏醒，危害到毛民人的安全，国内甚至因此爆发断粮危机。

氐人国：《海内南经》曰，其为人，人面而鱼身，无足。

氐人国位于玄海之中，国内四周充满泡沫，并有许多的珊瑚礁和贝壳类装饰水洞。氐人国王居住于富丽堂皇的水晶宫殿之中，一般氐人国民则住在普通的贝壳屋里。

氐人族上身是人，下身是鱼，拥有上天入地的本领。生活在玄海中，虽然种族性格彪悍，但却不曾与外界有任何冲突。只是近来鱼人入侵玄海，不断挑衅氐人，导致玄海海底争战频传。

灵异少年演绎华美的篇章

从何然、杨坤硕、江如红到古月圣、辅子彻、桑纹锦，从赛特、妮可、麦尔斯到陈靖仇、拓拔玉儿、宇文拓，从水镜、姬良、壶中仙到车芸、慕容诗和桓远之，历代前作以及资料片中的主人公们用自己奇异的人生演绎着离奇的故事，其中不乏可喜可悲、可爱可憎、可歌可泣的精彩情节，回想起来仍旧让人荡气回肠。如今，《轩辕剑伍》中男女主人公分别锁定陆承轩和夏柔，两个年少的男孩和女孩将携手为我们再次上演一段更为引人入胜的轩辕民闯荡山海界的华丽篇章。在游戏中，我们将跟随着主角抽丝剥茧，深入《山海经》世界的谜团中，尽管遭遇许多的困难与阻扰，但毫不退缩、勇往直前地朝着目标迈进。此外，游戏中还将有十几名同伴可以参与冒险，人数为历代之最。因而，玩家将可从更广的角度来充分领略游戏世界的庞大，进而充分体验游戏的乐趣。

以下是游戏主人公简要介绍：

陆承轩 年纪：16岁，身高：170公分，体重：65公斤，国别：无，个性：情义

从小便拥有着强大的力量，可是不懂得控制，被周围的人当成怪物般看待，导致其阴郁犹疑、不轻易吐露心声的性格。后来在探索自己拥有力量与生命意义的旅程中，逐渐历练成熟，进而立志发挥自己的力量协助他人。

莫耶 年纪：12岁，身高：100公分，体重：30公斤，国别：青龙国，个性：热血

微翘的短发，可爱的脸庞；头上长有两只短角，背上的龙翅只能飞行一小段距离；个性莽撞而冲动，对于青龙圣者有着莫名崇拜，常因沉不住气而搞砸许多事。不过还是很受族人的喜爱，个性单纯。

夏柔 年纪：16岁，身高：165公分，体重：45公斤，国别：女子国，个性：温柔

飘飘长发搭配一身粉色衣装，纯洁无瑕的气质与温柔婉约的外表，让人以为她手无缚鸡之力，但其实体内蕴藏有相当强的灵力。个性温柔娴静，聪慧坚强，带领着族人勇敢面对他族的侵略，希望苍生皆能过着和平安稳的生活。

寒洛 年纪：20岁，身高：182公分，体重：83公斤，国别：玄武国，个性：勇猛

俊秀的脸庞透露出拒人千里的态势，紧闭的嘴角似乎说明他的寡言；双臂外侧有着一层玄武族特有的厚甲，足以抵挡普通兵器伤害；执著的个性让他为了深爱的人放弃一切。

代替"炼妖"和"天书"的"个性"和"气势"

对于喜爱《轩辕剑》系列的玩家来说，最为津津乐道的莫过于充满创意和未知惊喜的"炼妖"和"天书"系统。不过，在《轩辕剑伍》中，"炼妖"和"天书"系统将被全新的"个性"和"气势"系统所代替。首先，游戏中的每个角色都有自己的基本个性，如上面角色介绍中所提到的情义、热血、勇猛、温柔等，当遇到不同的情况将表现出不同的反应。比如，拥有热血个性的角色，只要进行普通攻击，便能为整个队伍增加气势值；战斗开始也会主动攻击敌人，为队伍抢得先机。而拥有温柔个性的角色，当队伍的气势呈现低迷状态时，就会为生命值过低的伙伴补血。至于"气势"系统，则类似某些战略游戏的特点。首先，战斗引入了时间轴概念，以此来决定敌我双方的攻防顺序，战斗为半即时制。其次，每次作战最多可有8名队员，其中4名是前排登场的作战主力，另4名则为不出场的后排角色。这样一来，"气势"系统将发挥出极其重要的作用。因为敌我双方在不同气势下，将会影响到攻击的效果、临敌的反应，甚至在我方气势爆满时，还会出现后排人员上场援助，多出一名主力参加战斗的情况。尽管不在意这项设定的玩家也可按照一般的攻防模式来战斗，但如果能善用"气势"系统，短短几个回合之内，就可打败敌人。如此一来，除了让战斗更有乐趣之外，实际战斗也更加轻松，同时还可深入体验更多不同的战术策略。

最后，需要提及的是一个希望，不知道是否还来得及。纵观历代作品，正传似乎都令人有虎头蛇尾之感。前面想要讲述的东西太多，到了后面却无法圆满结局，只能草草了事。倒是资料片或者外传做得更加完美和精致，让人感觉正传的缺憾，在外传中得以补足。如今，对于《轩辕剑伍》来说，希望不要像前作那样，一定要用外传来补足正传的精彩，希望DOMO能够为我们带来一个真正完美的新作品。

类　　型：第一人称射击
制　　作：F3D Realms、Human Head Studios
发　　行：2k games
上市日期：2006年第三季度
推 荐 度：★★★★☆



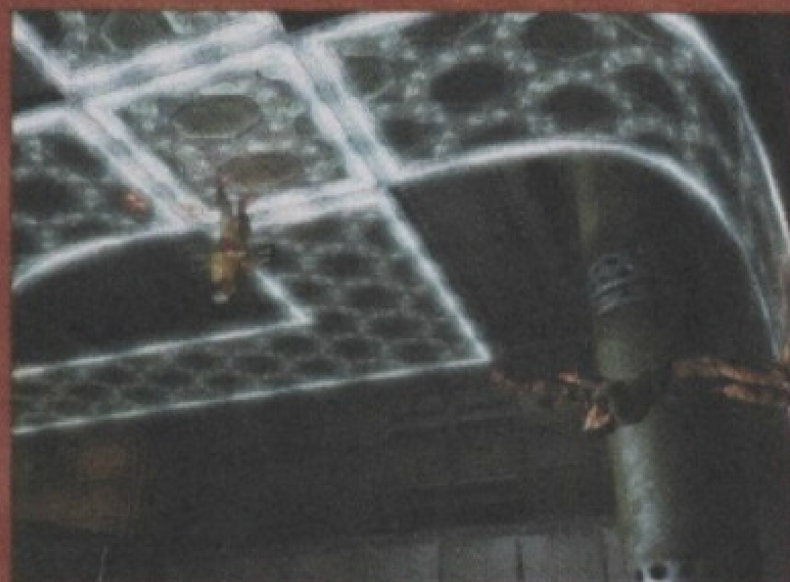
掠食 Prey

■北京 迷路狗狗

《掠食》和《永远的毁灭公爵》一样都是3D Realms永不兑现的游戏，曾几度改变开发计划，甚至干脆取消。不过Take-Two和Human Head Studios意外地“扛起”了复活这款游戏的大旗，历经1995～1998年3年的开发工作，直到3D Realms开始集中注意力创造“永远的”的《毁灭公爵》，《掠食》几乎被人遗忘。

在2005年的E3前后，它可谓出尽了风头，已然是一款对应PC和次世代主机Xbox360的所谓科幻流第一人称射击游戏，并且采用了实时光影功能强大的DOOM3引擎。

从1995年到2005年，颇有些沧海桑田的味道，整个游戏的剧情、角色和结构都已有了较大的改变。似乎是为了证明这款引擎的物理效果同样不差，游戏的概念就是，在外星人的飞船中无处不充满重力，你可以在天花板和墙壁上与对面的敌人游击战，也可遍访低重力或无重力环境的外层空间。如果在AVP2中，你对异形蹿房越脊的能力既羡慕又头痒，那么请期待《掠食》。


360°的空间对战


游戏中充满超现实风格的地图


混合钢铁与血肉的敌人


灵魂国度


远处打开了一条界道

剧情

外星人入侵，孤胆美利坚英雄挺身而出，拯救地球和人类文明的老套故事。不过主角并不是为了正义与自由，他只是为了自己的女朋友和自己踏实的机修工作。换句话说，这是一个为了保证自己正常生活而战的小人物。Tommy是美军的机修工，服役期满，回到了位于俄克拉何马州的Taliquaa小镇，与女友Jenny相会。这就很奇妙了，因为Tommy就不是每周去教堂、关心民主党和共和党扯皮、骨子里认为白人至上的盎格鲁撒克逊人。他是一名切罗基人，北美印第安人易洛魁族系的一支。这样很好，我们不需要只懂得扛枪就上的德州肌肉男，也不需要满口脏话的嬉哈都市颓废分子，我们需要熊的力量、豹的速度、鹰的眼睛什么的……OK，回到正题。就在主人公窝在女友工作的餐厅吧台上百无聊赖之际，外面响起了嘈杂的警笛声，紧接着房屋的屋顶就这么被掀开了，所有的东西连同人一起被吸进了外星人的巨大球体母船。和一般重金属风格的外星科技不同，本次面对的小绿人将生物科技运用得很好。他们的母船活像一个生命体，漂浮在银河系的外层空间，时刻拜访有智慧生命的星体，把上面的可怜物种抓起来充当工人或卫兵，没日没夜地做奴隶。听起

来就像是《星级迷航下一代》中的Borg人和《Quake》中的Strogg人干的事情。

实际上，球形母船是一个有自主意识的有机体，众多被捕获的外星生物在这里被迫与母体共生。母船中的空间概念就像是无极尖峰上的门之城，母船上的外星人可能具备一些连接游戏环境的本事。举例来说，一间空荡的屋子看起来很安全，但马上一些奇异的改变就会让你处在被包围的境地中。当然这些被开启的界道不全是提供轰杀目标的再生点，通过它们，Tommy可以到达一些新的区域。而这些不同区域间的重力环境完全不一样，一种矛盾空间的错乱感觉可能会令你头晕目眩，也可能让你爱不释手。

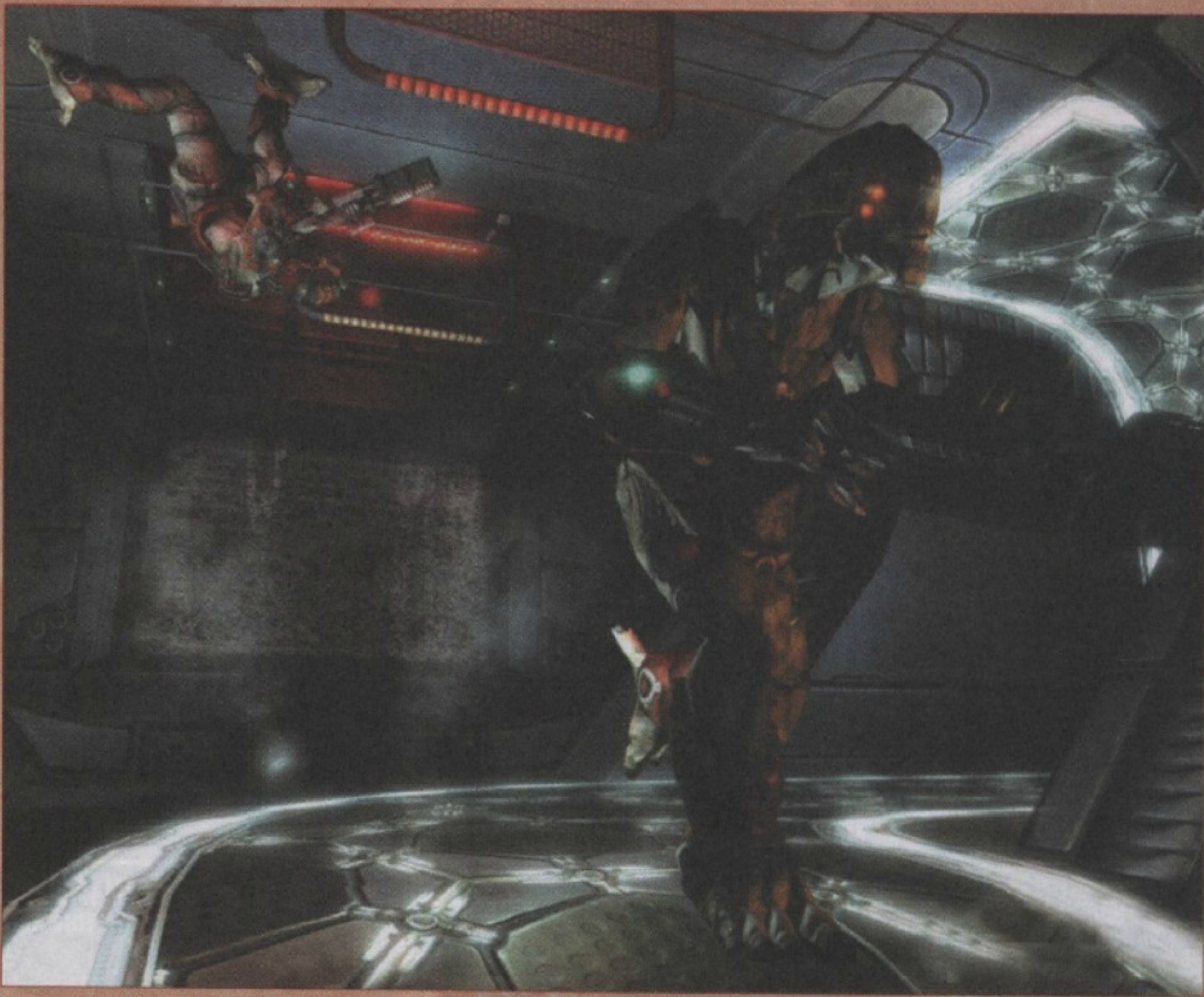
前面说过，Tommy是崇拜祖先图腾与精神世界的印第安人后裔，他在服役中的事故也引发了他一些潜在的精神力量。在进入母体之后，这些力量开始大放异彩。和一般的FPS不同，在HP槽之外你需要关注的不是护甲与弹匣的存量，而是有一条代表精神力的蓝色数值槽。在游戏中，Tommy的灵魂漫步能力会觉醒，如同出窍的鬼魂一样，完全可以在此种状态下进入和穿越物质世界里难以涉及的区域。你不必害怕燃烧的火焰，也无须再理会讨厌的能量力场，甚至于处在精神世界的Tommy还会拥有一把灵魂弓，可以搞些暗杀的玩意。

灵魂漫步于解决游戏中的谜题，发现隐藏地点与物品的游戏过程中是常用的一种方式，甚至在角色的HP为0时，你还可以进入死亡世界继续自己的旅程，而不是习惯性的读盘。这些特色不禁使我想起了《搜魂使者》（Soul Reaver）系列。

对手

据说本作的AI表现十分出色，敌人知道如何利用环境制造有利的局面来对付你，他们也会在危急时刻注意保护自己。有一种名为“怨灵”的虚体生物可自由地穿梭于物质世界，它们攻击你的手段就是附身于无辜的NPC身上。而你的反击手段则是要利用灵魂弓，而且，最近游戏公司都喜欢让这类惨剧发生在小罗莉身上……

被母体捕食的外星生物，并不都是心甘情愿的，也不见得全想要你的命。有些物种保持中立，而有些则是只知道丛林法则的野兽，Tommy也可能从友好的生物那里获得帮助。他会在母体中接触到居住在远古精神家园里祖父的灵魂，并受到这种传统精神力量的洗礼。



上面才是地板，下面是天花板

多人游戏

目前来看，《掠食》仍然没有突破DOOM3引擎的人数上限。它支持8人的死亡竞赛模式，不过在地图中同样有大量的重力带。你可以在地板、天花板和墙壁上与周围的人厮杀，到时候肯定很混乱……游戏目前展示的一张多人地图颇有意思：它是一个巨大的环形球体，分割为许多不同的空间与走廊。如果你沿着一条笔直的走廊行进，就会回到起点。在这个球形空间的另一侧，浮动着一个平滑的小型星体。轨道会将你传送到这个完全无掩蔽的星体上，此时轰杀将在两个不同的球体上展开。如果你利用火箭跳，还能回到之前所在的空间，这听起来不是很有趣么？

《掠食》毫无疑问是以重力环境为卖点，一个多层的立体空间战场在以往的同类游戏中是不多见的。在游戏的官方DEMO中，最吸引我的是游戏的开始部分，大量的细节充分展示了互动模块。比如盥洗室可反复开启的水龙头，各式各样的小物品点缀，街机和自动贩卖机等。如果游戏的母体环境也充斥着这些有趣的小玩意，就足够吸引人了。

上市游戏热报

■晶合实验室 天灾兵团

游戏名称 国际板球2006
International Cricket Captain

类型：体育
上市日期：2006年6月19日
制作／发行：Empire Interactive
推荐度：75

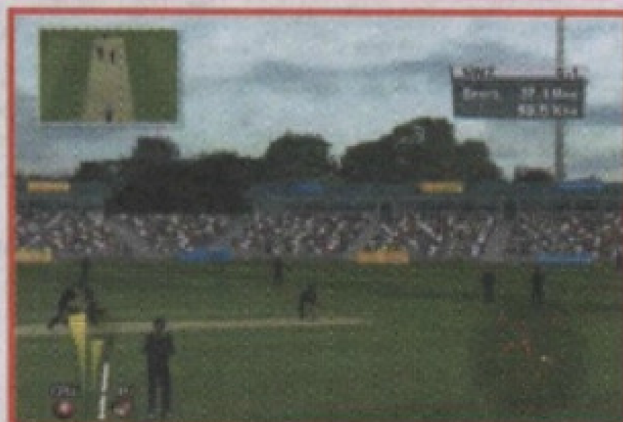
在游戏中玩家可自行挑选队员组成自己的队伍，并且要管理球队日常生活和训练及制定战术。游戏包含英国联赛的完整赛季及其他联赛。



游戏名称 布莱恩国际板球2005
Lara International Cricket 2005

类型：体育
上市日期：2006年6月26日
制作／发行：Swordfish Studios
推荐度：75

游戏中提供了严谨的板球比赛规则供玩家学习。玩家可选择当今著名的板球队伍参加比赛，每队有16名队员。



游戏名称 橄榄球主教练
NFL Head Coach

类型：体育
上市日期：2006年6月22日
制作／发行：美国艺电
推荐度：75

游戏画面采用了3D引擎制作。玩家可指挥4分卫、锋位等球员进行比赛，并且就战术、人员以及相关的比赛工作进行统筹协调。



游戏名称 罗马帝国的荣耀
Glory of the Roman Empire

类型：策略
上市日期：2006年6月22日
制作／发行：Haemimont Games
推荐度：90



这是一款传统的帝国管理和城市建设型游戏，设定于罗马的全盛期。

玩家的任务其实很简单，就是建立起一个自己心目中的罗马古城，并使这里的人们安居乐业。本作属于易上手难精通类型的作品，游戏中有超过50种职业、数十种建筑供玩家选择。游戏模式共有3种，包括引导玩家上手的剧情模式、任由玩家自由发挥的自由模式以及由一连串随机任务所组成的挑战模式。

游戏名称 空降袭击——征服爱琴海
Airborne Assault：Conquest of the Aegean

类型：策略
上市日期：2006年6月25日
制作／发行：Panther Games
推荐度：80

相较前作而言，本作改善了游戏的AI、战役及地图编辑器、地图地形特效等，并增加了新的武器和部队以及新的战役模式。



游戏名称 深海大亨2——潜水者的天堂
Deep Sea Tycoon Divers Paradise

类型：模拟＋策略
上市日期：2006年6月21日
制作／发行：Pixel after Pixel
推荐度：85



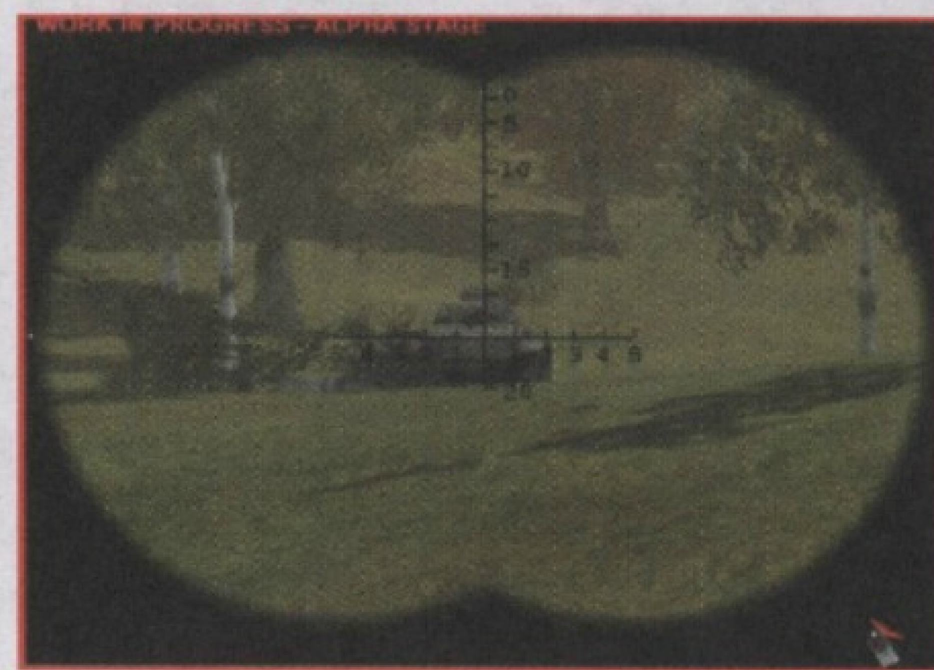
这是一款3D水下世界的策略模拟游戏，玩家要做的就是在海底建立一座梦幻之城。游戏混合了《模拟人生》《铁路大亨》等游戏的各种要素，将策略和模拟经营完美地结合起来。虽然同样是管理城市的收入和税收、推动城市的发展，但水下世界的设定令其更具吸引力。

游戏中包含了沙盘模式、单人任务模式和包含30个任务的战役模式。尤其值得一提的是，在这里玩家可以与各种海洋生物嬉戏玩耍。

游戏名称 装甲精英2——荣誉战场
Panzer Elite Action Fields of Glory

类型：射击
上市日期：2006年6月22日
制作／发行：ZootFly
推荐度：85

本作是一款以二战为背景、操纵坦克战斗的动作射击游戏，整体操作非常简单。坦克的操纵方法和一般的射击游戏一样，用W、S、A、D四个键来控制方向；武器分为主炮和机枪，分别用两个键来操纵发射。本作可说是款画质优秀、操作简易的精品，无论是坦克模拟类游戏的爱好者，还是初级新手都能从中得到不同的乐趣。



上市游戏热报

游戏名称 鬼泣3（特别版）
Devil May Cry 3（Special Edition）

类型：动作
上市日期：2006年6月23日
制作／发行：Capcom
推荐度：90



本作可以说是《鬼泣3》的外传，因为在剧情上是交待了《鬼泣3》中两个双胞胎兄弟关系决裂的原因，而且本作也只是延续了3代的系统，除追加了Very Hard难度外，没有质的变化。如果玩家有原作的通关记录或是在特别版的任何一种难度下通关的话，就可使用但丁的兄弟维吉尔进行游戏了。他同样可以变身为魔人。在2代中出现过的“血腥宫殿”模式再次现身本作，每10层会出现一个随机Boss，总共有9999层等待玩家前去挑战！

游戏名称 真·三国无双4（特别日文版／特别中文版）

类型：动作
上市日期：2006年6月24日
制作／发行：KOEI
推荐度：90



本次的PC版是由去年12月发售的Xbox360版移植而来的。PC版《真·三国无双4》除承袭了Xbox360版的内容外，还收录了《猛将传》的一些要素，包括18种全新剧情的“外传模式”、自动产生各种挑战剧情的“修罗模式”、各种不同比赛方式的“挑战模式”以及可进行武将与武器强化及检阅的“幕舍”等。相信本作的出现，会令玩家的暑期生活变得更为丰富多彩。

游戏名称 泰坦之旅
Titan Quest

类型：角色扮演＋动作
上市日期：2006年6月26日
制作／发行：THQ
推荐度：90



本作是一款构建在古希腊罗马时代的奇幻风格动作RPG，游戏场景主要以地中海及其周边地区为主。玩家为了寻找传说中泰坦遗留下来的指环会游历古希腊、古罗马、埃及、波斯、巴比伦等国家和地区。游戏画面十分华丽考究，不可错过。

游戏名称 超越2006海岸
OutRun 2006 Coast 2 Coast

类型：模拟竞速
上市日期：2006年6月26日
制作／发行：Sumo Digital
推荐度：85



本作是以世嘉制作的老牌经典竞速赛车游戏OutRun系列二代为基础制作的PC移植版，收录了原作中共12款法拉利名车与30条赛道，而且还可支持最多6人网络对战。

游戏名称 赌命战士——撒哈拉之血
Bet on Soldier：Blood of Sahara

类型：动作
上市日期：2006年6月28日
制作／发行：Frogster Interactive
推荐度：85

游戏的最大特色在于进入战斗前，玩家可将赌注压在某种特定的敌人身上，一旦在游戏中碰到这些事前选定的敌人后就会发生决斗。获胜后可得到不同的奖励，当然，失败的话就会失去赌注。奖励的分数可以用来提升角色的等级，以便今后挑战更为强大的对手。



游戏名称 军团竞技场（黄金版）
Legion Arena（Gold Edition）

类型：策略
上市日期：2006年6月29日
制作／发行：Slitherine Software
推荐度：85



黄金版包括了《军团竞技场》原版和资料片《军团竞技场——密特拉斯的信徒》。其战斗不同于一般的即时战略游戏，因为在战斗一开始是采用回合制战略的计划阶段，敌我双方处于3D战场的对立面。其后你可将这些单位排列成各种阵形，然后将他们投入到战场中。策划阶段的军事部署是有“时间槽”限制的，经验较少的将军时间槽较短，反映了他们较差的战略制定能力和对于军队较小的影响力。

说汉堂，道汉堂，汉堂本是个好厂商

■北京 ix3

编者按：按理说，本栏目历来是不刊登专门评论具体某厂商风格的稿件的——无论是褒是贬，咱也得避免枪手嫌疑不是。不过这一次算是例外，对于现在的许多玩家来说，汉堂几乎已经是一个被尘封了的名字，有多少人还记得它当年的辉煌？拂去上面的灰尘，这篇文章就算是对一个时代的缅怀和纪念吧，正像我跟作者交谈时所感叹的：说汉堂，道汉堂，汉堂本是个好厂商……

一、汉堂的魅力

咖啡的第一口是苦涩的，尤其是对从未喝过的人来说。汉堂的游戏也同样如此。

初玩汉堂游戏的体验就是一个“苦”字——难度高、操作不方便，战斗还没怎么弄明白就输掉了，商店里买个东西却不知如何退出，不佳的初体验让很多人轻易就放弃了。虽然第一口是苦的，但是当苦味渐渐散去时，那种回味无穷的感觉就会涌上心头……就像当你适应了游戏的难度、习惯了操作之后，之前潜藏在高难度中的乐趣就会渐渐呈现出来。再以后，你对汉堂的游戏越来越熟练了，终于到了某天，你可能会发现自己在一段时间内大大忽视了其它的好游戏……汉堂游戏的魅力就有这么强？一旦适应之后，还真会难以割舍。这里要提到“成就感”，汉堂游戏的高难度带来的是什么样的“成就感”呢？就让我做一个简单的对比：如有些游戏的难度在于迷宫漫长而升级缓慢，看着地图都要走很久，而实际的战斗和解谜却都很容易，那么这种难度实际考验的就只是一个耐心，了无生趣的游戏过程对玩家的忍耐能力提出了最大的挑战。但对于另一些游戏来说，难度给人的感觉就大有不同。这些游戏的系统很严格——如属性相克时攻击效果很好，而被克时效果则大大减弱——这个简单的例子说明复杂而又完善的系统是由许多相互牵连的数据构成的有机整体。对玩家而言，首先要做的就是熟悉这个系统的特



尽管汉堂早期已经有不少佳作，但是《炎龙骑士团》是其第一款广受赞誉的作品



点，然后再针对这个系统制订灵活的游戏策略。玩家要做的是动脑思考，一旦找到了窍门，就不再会感到困难，就是所谓的“说难也难，说容易也容易”。——汉堂游戏之难，正是如此。

二、汉堂风格之寻根

任何事物的发展都离不开它的“根”，而汉堂游戏风格之来源，与其诞生和发展的历史背景密不可分。

汉堂成立于1992年，正是SFC和MD方兴未艾的时代，而公司早期最成功的作品《炎龙骑士团 II——黄金城之谜》发行于1995年，此时家用机领域刚刚进入32位机时期。对汉堂而言，这3年尤为重要，因为这正是汉堂一步步长大并成熟的时期。汉堂毋庸置疑是以日式S · RPG游戏起家并闻名的，而16位游戏机时代则正是此类游戏的鼎盛期，汉堂风格受其影响不可谓不深。

那个时代的游戏产业还相对比较单纯，换句话说，游戏本身还只是游戏。当时玩游戏的人还不是很多，游戏厂商和玩家都比较单纯，商业运作也不像现在这么成熟。能被人记住的游戏数量有限，玩家讨论的问题大多是对少数几个游戏进行非常深入的研究。耐不耐玩是当时衡量游戏的重要标准，每一个隐藏分支、每一个神秘宝物的发现，

都能让玩家欣喜若狂。到了汉堂制作游戏时，这种探索性的满足其尤为重视。在它的游戏中，战斗系统和任务分支、可研究的隐藏元素总是不少。并且汉堂游戏的可研究性建立在保持相当难度的基础之上，任务的达成总不是那么容易。

当日式游戏进入PS时代之后，新一代的霸主SONY走上了网罗Light User的路线。游戏画面的光彩夺目越来越重要，从制造到发行像流行歌曲一样地运作，游戏周边在商业中占的比例也越来越大。这一切使游戏的流行越来越时尚化，大众需要的是快餐式"易消化"的游戏——随随便便就能玩穿，轻易地就获得了一次又一次"感动"。于是，SEGA这样的巨人在次时代战争中倒下了。这时的汉堂呢？尽管它的影响力还不足以和SEGA相比，但它却一样坚持着当年的老传统。玩家从来都不要指望哪一部汉堂的大作能轻轻松松打穿，汉堂就是那样地"顽固"，不仅对画面技术相当地不重视，游戏题材也缺乏商业卖点，相反还屡屡选用"剑走偏锋"的题材和设定（像《致命武力》《阿玛迪斯战记》这些游戏），我们只能叹服汉堂在恶劣市场环境下坚持探索的勇气。

所以说汉堂绝不"新潮"，它是"守旧"和"前卫"的矛盾结合体。它保持着老旧的风格，但又敢于冒险尝试，而这个冒险恰恰是不去迎合市场的"媚俗"。如此风味的汉堂，一方面受到了游戏老手的热烈称赞；但另一方面，即使在其赖以发家的战棋游戏市场，耕耘十多年的汉堂在新手中的知名度居然还不如一些让人感觉新潮时尚的"后辈"。

三、汉堂的巅峰——《天地劫》系列

在大多数汉堂迷眼中，"天地劫"系列可谓汉堂自"炎龙"之后最大的成



《天地劫——神魔至尊传》是国产回合战略游戏难以逾越的一个巅峰



就，特别是《天地劫序章——幽城幻剑录》，自诞生起来不仅没有被时间所湮没，反而逆流而上，影响越来越大。越来越多的人通过这款作品认识并喜欢上了汉堂，更有玩家将其推崇为国产角色扮演类游戏第一的"神作"。作为一个到1999年才宣布诞生、全部也只有三代的系列，《天地劫》系列能得到如此称赞，关键还是游戏本身在各方面都达到了相当的高度。

首先，《天地劫》系列是复杂度和难度都很高的作品。如"幽城"分支的复杂，不看攻略极难达成完美结局；又如"神魔"中战斗的严谨，几乎不能有什么失误；说到谜题则更是复杂，甚至有些匪夷所思，还记得封止天动仪的步骤吗？"先计都七曜，而后罗睺十四曜"——加起来要按二十一次！《天地劫》系列游戏的高复杂度和高挑战性，使得玩家在游戏过程中可探索的东西非常之多。

在整个故事的背景编排方面，《天地劫》系列更是达到了国产游戏的极致。我们不难在网上找到热心玩家苦心研究出的解析《天地劫》世界观的长篇大论，其中牵涉到的各国神话、古代风水勘舆和占星术、东西方宗教等各方面的知识真是蔚为大观，要详细解释完全可出本书——汉堂在考据方面付出的心血有目共睹。《天地劫》系列所构建的世界不是建立在凭空杜撰上，里面的大多数事物都有实在的来源，每一块石头都是"真"的！

在武侠游戏最核心的部分——游戏故事上，《天地劫》系列做到了不仅主要人物，而且次要人物甚至是出场才几次的龙套角色，都能有自己独有的个性。常常看见玩家对游戏中一些细微的场景反复回味、对一两个人物反复琢磨。人物对话上也同样体现出了汉堂的精雕细琢，国产游戏里难得有如此古色古香的造句，文雅而又不造作，适合古人的思维方式，堪称浑然天成。而系列主线剧情之感人更是不用多说，引出了多少人的眼泪和感慨！难得的是，游戏在抒发人物感情上保持了应有的节制，避免了歇斯底里式的煽情手法，那种沉郁厚重而又源远流长之感尤其值得反复回味。

然而把以上3方面分别做得很好充其量也只是一个精致的游戏。汉堂做到的，不仅是局部的优化配置，更重要的则是把各组成部分融合成了一个有机的整体。战斗系统所包含的元素必须要懂得世界观才能完全理解，而剧情的

发展也几乎无法抽离世界观的设定，严密的逻辑关系将世界观所定下的基调牢牢充实在游戏的每个角落，这就是水乳交融的境界。所以《天地劫》系列尽管包含元素众多，却没有造成内在的冲突，相反，它是"顺理成章"的。如让人感到极为失望的"幽城"结局，我们当然在心理上过意不去，但又不能不说这样的悲剧从事物发展的逻辑上看是很合理的。从以下几个层面都可看出：第一，从人物的个性受出生环境和成长经历的影响来看，"幽城"里每个人的行为都不是心血来潮或灵机一动的产物。夏侯仪的选择，与其说是精神境界使然，不如说是因为他在人间有一批志同道合的好友，有一些美好的回忆。每个人生命中最重要的东西都是难以割舍的，就是换一个人从感情上也会这样做。到了后来，时轮尊者的行为以及酿成的后果，大大刺激了夏侯仪对人世的感受，以致性情大变，发誓要让幽界再降人间，这同样是遵循着个人情感取向顺理成章的结果。而冰璃在选择时，内心面临着巨大的矛盾：一千年前，忠于霍雍即是忠于罗喉神；一千年后，忠于夏侯仪与忠于罗喉神之间却互相违背了。两难的选择，让她始终犹豫不定，而最后一幕的选择是她最好的归宿，她爱着夏侯仪，而同样不可割舍的是对罗喉神的忠，以及对天下生灵的爱护——这是唯一能满足这3项心理需求的做法。换句话说，如果冰璃身上只有对夏侯仪的爱，肯定不会有最后的大义之举。



第二，"幽城"最振奋人心的地方就是因为"爱"，冰璃选择了跟随夏侯仪一起向尊神挑战，并最终打败了罗喉神的经过；最令人沮丧和气愤的是时轮尊者破坏了协议，导致冰璃最终和夏侯仪再次千年相隔。剧情的一上一下之间，道出了多少辛酸！有些事情几乎达到了个人能力的极限，但冥冥之中的力量却让其功亏一篑，这就是"天意"，对于个人，就是"宿命"，对于哲学世界观，就是决定论——事情在初始状态就已经决定了结果——"幽城"可以看作是一个反抗"宿命"的寓言。夏侯仪和冰璃追求的"自由"是什么？正是反对宿命的因果链条——无论自己的前世是谁，不管自己被造的目的是什么，都要追求今世的幸福！但结果呢，又被命运再一次玩弄。为什么？因为没有一个人能够绝对自由，出生环境和成长经历影响了每个人的判断和选择。游戏里每个人都有自己的苦衷，个人的选择都是顺理成章的，而对于夏侯仪来说，发生的事又象征了什么？

本质上，就是说一个人原本是被安排为了完成一件重大任务而生，但因为某种变故，转生之后的他不想再做这件事了，于是开始了个人的反抗，但反抗到极致又如何？自己无法控制的因素一下子把情况逆转了，强烈的愤恨让性格反弹，终于又回到了起点——命中注定的事又有了一个新的理由强烈推动自己再一次去做。

再进一步，如果我们将霍雍的失败也看成是命中注定的话，"宿命"就远远不止如此。霍雍临死的誓言同样是在反抗命运，但"转生"使其在一千年后将目标反转，这是"抗命"的第一次失败；来世反抗前世同样也是一种对命运的反抗，但是也失败了；当"命运"又回到起点，夏侯仪重操旧业回到前世的老路时，到底还是失败——可叹，可叹，可叹！

把三界看作一个运动的整体，那么整个"天地劫"系列表现的就是一个运动的过程，从不平衡恢复到平衡。从殷千炀和霍雍来到人间，标志着"劫"的开始，三界位置在偶然和神力的推动下带来变动的趋势；最终击败蚩尤则标志着"劫"的消除，三界又回到原先的格局，"天地劫"就是在这个一张一合的过程中发生的许许多多可歌可泣的事件。这里"宿命"的力量远远凌驾于神的力量之上，并且冷酷到不带任何感情色彩。不管是好人的失败，还是坏人的失败，都不是自身所能左右的。即使谋事的是神，成事还是仰仗于天。

通过以上的分析，也许大家会觉得，"天地劫"告诉我们的是：人生作为一场受到命运反复玩弄的游戏，对命运的任何反抗都是徒劳的，生活完全无意义。真的就是这样吗？但又有几人玩过《天地劫》之后变得消极避世？为什么反而会觉得有些热血沸腾？"天地劫"把生活的不幸昭示给人看，却激起了更大的生命激情，这就是悲剧的价值。

四、汉堂的贡献

以前有一句"为文学而文学"的话曾经引起了广泛的争论，关键问题就是文艺作品的自足性，本文当然不是来讨论这个问题的，但如果把其中的文学一词改成游戏，用来形容汉堂的游戏观念，我觉得非常贴切。

汉堂追求的就是一种"为游戏而游戏"的尺度，游戏不是其他的什么，就是游戏本身。它不是从大众流行消费的角度来做游戏，也不是首先为了文化等其他什么来做游戏，更不是为了跟风而做个赚钱的商品——汉堂的思维就是游戏本身的自足性，自始至

终都不离开游戏的范围——这一点正是其最大的价值所在。汉堂做游戏特别坚持自己的看法，这是一种少见的执著，而从这一点上它的游戏就获得了一种少有的纯粹和自足。



相比“大宇二剑”，《幽城幻剑录》也许是一款被忽视了的作品

为什么说汉堂“纯粹”和“自足”？根本的一点在于，跟其他文艺作品一样，接受者与制作者的视角总是不同的，兴趣也往往不同。对游戏来说，一个大群体综合起来反映在销量和风评下的广大而又细节模糊的印象，和个人头脑中明确的爱憎该如何取舍？这是制作人在面对游戏时都必须面对的选择。

就像著名的大宇公司，其对市场的反应可谓越来越重视。如果说当初老仙剑的成功还多少有些在预料之外的话，那么“仙三”则完全是周详地考虑市场因素之后的产物，它是针对大多数此类游戏消费者的爱好需求而设计的，从剧情编撰到人物肖像的风格确定，都是明确的市场战略的体现。而以文化味浓郁而著称的“轩辕剑”系列，不管其主题作为游戏而言有多么特殊，也从不忘往其中加入诸如砍头三人组、14岁女主角等迎合观众的“佐料”。这样做的好处显而易见，销量明确地支持了这些努力。但其中又失掉了些什么？那就是“纯粹”和“自足”。游戏总会表现出或多或少的杂乱和依赖。假如说“轩辕剑”本来是要写一部“严肃文学”的话，那么，过多的笑料会冲淡了题材的严肃，通俗式的剧情演绎会破坏故事的深度，插入与主题无关的分支只会破坏整体的结构。而对“仙剑”来说，现在对游戏的体验是不是要依靠玩家对日本动漫的一定认识呢？

以上并不是说这些做法很失败，实际上这些做法是大宇的成功之处，但反过来，这又表明了汉堂的特殊性。汉堂的游戏没有多少这些东西，因此显得特别“干净”。可以说，汉堂在游戏上从没有什么投机取巧，它的贡献在于对游戏性的根本追求。汉堂是国内少数几个对整个游戏系统有深入探索和研究的厂商之一，它的游戏虽然玩过的人不算特别多，但实际上却对拓展游戏开发人员的思路起了很大作用，至少让我们知道了原来游戏还可以那样做，游戏还可以包含如此多复杂而又深刻的内容。如“天地劫”的故事，称得上“严肃的通俗小说”，整个世界观设定，其复杂度程度对国内奇幻设定来说是值得大书特书的；其音画风格古色古香式的凝重，同样开拓了日本游戏绚丽梦幻式风格之外的另一条道路。汉堂的市场份额确实不大，但在游戏的制作领域，汉堂对国产游戏界的贡献却是有目共睹，它提供了一个重要的“标杆”。

因此我们可以得出结论，汉堂的游戏是“严肃的游戏”，它不是以随便的休闲态度就能够应付的，要玩好汉堂的游戏，就必须打好精神、集中注意力，就好比听古典音乐不能像听流行时那样漫不经心干其他事。汉堂游戏带来的体验，也无法像流行歌一样简单易懂，总要付出一定的个人思考才行。

五、汉堂的现状和将来

从玩家一篇《请不要离开那片天空》就可以看出玩家对汉堂公司放弃单机、转向网游制作的遗憾和叹息。汉堂公司起于单机也成于单机，现在因为市场的压力，不得不转向新兴的网游市场，中间的技术难度不可谓之不大，而网游初尝试所选择的炎龙，正表达了汉堂对自己转型所寄予的深切希望。十多年前，汉堂正是凭借《炎龙骑士团》在单机领域而崛起，十多年后，《炎龙Online》能再一次挽救汉堂吗？但网游领域其实比单机更加险象环生，以前在单机上获得成功的公司纷纷触礁落水，汉堂又有何把握？



在此，本人最想寄予汉堂的一句话就是——坚持你自己！对于玩家来说，汉堂是什么？不是简单的一个招牌，而是一种特立独行的风格，意味着一种特殊游戏风味的保证。不管单机也好、网游也好，借鉴其他公司也好，最重要的“根性”永远都不能丢！坚持自我造就了汉堂的辉煌，要是失去了这一点，汉堂如何能称之为“汉堂”？

谨此勉励所有的国产游戏厂商创造自己的风格，树立自己的个性，走出自己的道路！

驳两条谬论

——兼谈《半条命2——第一章》

■本刊游戏评论组 Brick-Man

只要各位有自己的判断力，就一定会察觉到，我们身边的网络上流传着一些光怪陆离的言论、颠倒是非的观点。在游戏圈子里也是如此。北岛的诗里说：卑鄙是卑鄙者的通行证，高尚是高尚者的墓志铭。也许清者自清，但许多奇怪的观点还是可以通过各种媒介长期流传，就好像说到RPG，总有人喜欢跳出来来说一句“第三版ADnD规则”一样。但我不是要抨击这些可笑的谬误传播者有多么卑鄙，很多时候，他们只是一些自大的半吊子，喜欢廉价地“ZT”一些漏洞百出的消息而已。说到底，我想写这么一篇东西，还是因为《半条命2——第一章》（以下简称为HL2EP1）重新在网络上勾起了一些热门讨论，关于其中的可笑之处，我写在下面。

“半条命”是个绝佳的译名?

说起我们的译名历史，也许有些寒酸。十几年前，大陆地区刚开始接触到电子游戏时，大部分游戏译名其实是借鉴我国台湾省和港澳地区的翻译。如《毁灭战士》《雷神之锤》《魔兽争霸》之流，无不沿袭自华丽的港台译风。至于《半条命》，这名字倒是我们的某些游戏前辈闭门造车的杰作。关于这个名字是否贴切的问题，一直以来的争论已经“罄竹难书”，但至今仍有大批的人觉得，这真是个好名字！

好吧，我不想说当初写下这3个汉字的人英文底子差到离谱，他不明白“半衰期”的英文怎么写，译出这么个鬼名字还洋洋自得。我知道你们最核心的论点是：这是个射击游戏，它很火爆，而我们的主角很惨，他冒着枪林弹雨能有半条命，或者“半死不活”的就不错了。这真可笑！难道戈登·弗里曼剩下半条命真的很惨么？你是否玩过《重返德军总部》，或是《孤岛惊魂》？这些纯粹靠敌人堆出来的游戏玩不过几关就能让你死几十遍，举一反三的话，它们都该叫《百分之一条命》《万分之一条命》才对。如果你对游戏有所了解，你该知道从Half-Life到Half-Life 2，Valve都是以剧情为主设计游戏的，他们不喜欢在游戏里填塞无谓的、单调的战斗，要形容主角战至“半条命”根本就无从谈起。



你可以通过评论音轨了解到巴尼手中的撬棒为什么有3个物理模型。顺便说一下，这是被简体中文版正确翻译的少数几段解说之一

把Half-Life唤作《半条命》，不信、不达、不雅，贴切在哪里呢？我们不过是阴差阳错，根据语言学的规律取了这个荒谬的名字来用，这样的例子在历史上实不鲜见，但这绝不是给“半条命”论者一个正面论据，让他们去宣扬这个名称的合理性。

考虑到Half-Life原作的剧情，台译的《战栗时空》倒是个非常不错的选择。而你也可以试着给Half-Life的两部资料片起个合适的名字，它们的标题和Half-Life这个词一样，都是纯粹的物理学名词，意为“反作用力”（Opposing Force）和“蓝移”（Blue Shift）。当然，这两个词也曾让当年的媒体上出现了许多伟大的译名……

《半条命2》翻译得很好?

不止一次你会看到的这样感叹：《半条命2》真好，有简体中文版，不知是哪些大大给我们造福啦！的确，如果大家英文都不大好，有个中文版看着还真省心，问题是我不知有多少人看着那一句句中文字幕或听着中文配音能把剧情真正看明白的。可能你听懂了单句，但总觉得他们说的不太像人话。《半条命2》实际上有这样的问题，那就是简体中文版的翻译者看起来不止一人，

而他们的水平和敬业精神则参差不齐。有些对白，比如爱莉克斯的大部分对白都较好地还原了英文中要表达的语境，但其他部分，如布林博士的布道、G-Man那些闪烁其辞的暗语不仅译得十分拗口，而且译者懒得把译文调整到汉语习惯的语序。一个简单的例子，在HL2EP1一开头，布林说："告诉我，弗里曼博士，如果你还有胆量。你只带来了毁灭。"有点颠三倒四，而繁体中文版则将这句话理顺为："告诉我，弗里曼博士。到目前为止你只带来了毁灭，你创造过什么东西吗？"简体中文版的脚本翻译成这样，普通话配音就更难反映剧情原本的面貌了。那些字正腔圆的配音者不过是看着顺序散乱的脚本拿腔拿调，我敢说，他们到配完了都不知道自己说了些什么。

如果你觉得我在吹毛求疵，现在你可以打开HL2EP1的解说音轨一边玩游戏，一边听开发者给你讲故事。你会发现这一部分的译者不仅素质低下，而且使起了机器翻译软件。如，将"Episode One"（第一章）译成"预告片1"，将"Lines"（台词）译成"线路"，将"Level"（按语境为"关卡"）译成"级别"，将"Commentary"（评论音轨）译成"注释磁轨"，最绝的是把"Boss Battles"（Boss战）译成"老板战斗"，这要跟当年的"老头滚动条"有得一拼了。事实上，译者甚至在有一处将原文中的"2000年"译成了"2002年"……当然，你可以把这些可耻的翻译扔进垃圾桶，Steam平台的开放性机制挽救了我们，我们可以试着打开繁体中文版的脚本文件，看看人话都是怎么说的。



狗的短暂出场十分出彩。通过评论音轨，你会了解到关于制作阿狗的动画时一个有趣的Bug

Valve在骗钱？

好了，从这个标题往下，我的语气会缓和下来。关于Valve骗钱，这个说法有点想当然，当初看到资料片的名字从《劫后余生》硬生生变成《第一章》时，我也有这种感觉。游戏以5美的篇幅定价19.95美元，的确也有点贵了（有时，一款二线游戏也不过就这个价钱）。但仔细地玩过游戏，也许你会不这么想。HL2EP1并不是一个东拼西凑的东西，这不是Valve的风格，当年《半条命》的资料片就算得上独出心裁。而以《半条命2》资料片的发布计划，HL2EP1应该只是一个新故事的开始。在有新的举措之前，Valve或许会一直利用Steam发布这个故事的新版本。虽然它可能不会像《原罪》那样计划发售9章，可HL2EP1是起承转合的重要一环，也为今后故事的发展埋下了伏笔（如朱蒂斯的视频）。看起来，Valve在资料片中利用了部分《半条命2》的场景发挥余热，不过绝大多数场景都是重新制作的。HL2EP1是一个独立的小故事，它有完整的开头、结尾，有序幕、有高潮。当结尾处干掉三脚机甲离开熟悉的城市时，它带给人的有回味、有期许。



这是个有趣的挑战，关卡设计师创造了这个地方，希望在长时间的战斗中有所调剂

从目前发布的《半条命2——第二章》的资料来看，这一部的故事已经完全脱离了17号城市，新的场景、新的敌人将会出现，G-Man和整个故事的关系也将有所进展。实际上，你可以这么想，现在你玩到的并不是一个简单的资料片，其实在经历另一个新故事。你可以把它看成是《半条命3》，因为从此往后，除了引擎基本如故，它和之前的游戏没有什么关系了。Valve显然早已谋划好了，要用不亚于《半条命2》的篇幅来讲述这个故事。至于这种章节式的发布方式，它在国内游戏开发中已经有过先例（如《互动武侠》），在欧美游戏圈子里也讨论过多年，而且慢慢开始实践。现在，也许不是我们讨论这种发布方式有多么贪婪的问题，而是要转变观念，接受这样一个现实：章节式发布的游戏只会更多。

关于这样发布游戏的益处，在HL2EP1以及之前的《消失的海岸线》的评论音轨里有比较丰富的说明。事实上，游戏开发者可以根据玩家对上一部资料片的反馈在续作中及时进行某些调整。由于一章的发布间隔是半年，这可以让玩家不至于再像等《半条命2》那样等上三四年。其间，游戏技术在飞速发展，游戏开发者也可以为游戏引擎添加新的表现元素（一个最基本的例子，为了模拟人眼遇到强光时的反应，开发者特意让镜头转到光亮处时，被光照到的地方会高亮显示几秒钟）。

作为结语，我想说，HL2EP1和它的续作需要你有颗发现的心。就像有的人买DVD喜欢收藏精装版一样，看过了评论音轨才算是真正了解了它。P

精品 总评 8.5

😊	改善的图像效果，流畅的故事叙述
☹	流程稍短
制作	Valve
发行	Valve/EA Games
载体	Steam Games/DVD×1
类型	主视角射击
语言	多国语言版
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0
上手精通：8.5
画面：9.5
音效：9.5
创新：7.0
剧情：8.5

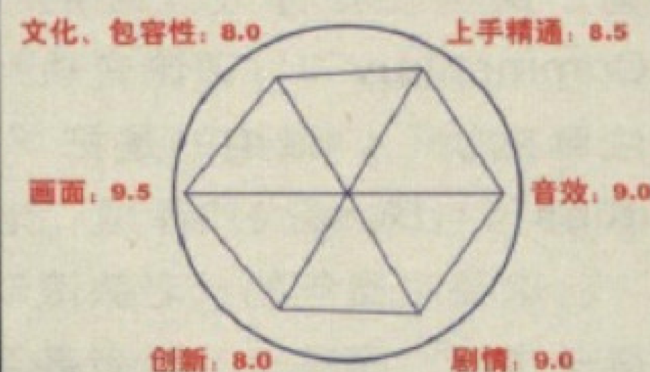
《英雄无敌V》综合宝典（进阶篇之二）

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

■北京 Griffin

极品 总评 9.0

制作	Nival Interactive
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	回合制策略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium4 1.8GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上显卡
硬盘：2GB

进阶知识介绍

在基础篇中，我们对《英雄无敌V》的基本系统进行了讲解，这主要是针对刚刚开始接触《英雄无敌》系列或是对这一代游戏不太了解的玩家。在这个进阶篇中，我们继续对游戏中一些相对深入的知识进行介绍，了解它们有助于玩家在游戏中解决一些相对复杂的计算和问题，能让你对战局有更强的掌控率。这些知识大多属于比较分散的知识点，有些也是属于经验性的总结，不太容易规类，我们把它们放在这个章节中逐一进行介绍。

1.部队人数估算

“知己知彼，百战不殆。”在世界地图环境下，当我们发现一队野外生物、一支敌人带领的部队，或是敌方的城镇，我们首先要做的就是用鼠标右键点击他们，查看敌人部队的规模，然后才能决定是主动进攻还是暂时避让。通常情况下，我们用鼠标右键查看到的是敌方部队兵种和规模估算，敌人是些什么兵种自然一目了然，而这些部队的具体数量通常是以一些含混的量词来表示的，无论是中文还是英文，我们都要掌握这些词代表的具体数字范围，才能把控战斗局势。其实，关于游戏中部队人数的估算也不是什么新鲜的知识，从前几代开始，《英雄无敌》一直都在采用这个量词对应模式，下面，我们列举出游戏中这些量词所代表的具体数字范围：



few（少数）：1～4
sevral（几个）：5～9
pack（一些）：10～19
lots（许多）：20～49
horde（一群）：50～99
throng（大群）：100～249
swarm（大量）：250～499
zounds（大批）：500～999
legions（军团）：1000+

2.各种族城镇中的魔法行会

我们从基础篇中得知，每座城镇中都可修建魔法公会，英雄在拜访这座城市时可学习魔法公会中记载的魔法。通常来说，魔法公会一共可修建5层，随机记载着1～5级的魔法。我们通过总结发现，抛开世界魔法不

提，各种族魔法公会记载的魔法虽然是随机的，但其魔法系别却有着一定的规律，现总结如下。

圣堂阵营魔法公会：光明魔法、黑暗魔法。

墓地阵营魔法公会：黑暗魔法、召唤魔法。

炼狱阵营魔法公会：破坏魔法、黑暗魔法。

地下城阵营魔法公会：破坏魔法、召唤魔法。

森林城阵营魔法公会：破坏魔法、光明魔法。

学院阵营魔法公会：光明魔法、召唤魔法。

以上是各阵营魔法公会中记载的魔法系别，需要说明的是，各种族魔法公会的1～3层记载着3个魔法，除了上述各阵营的两种系别外还会随机出现一个其他系别的魔法，而4～5层只记载2个魔法，其类别即为上述系别。学院阵营的城镇如果修建了图书馆，会使本城的魔法公会每层都多记载1个魔法，因此学院阵营的魔法公会是有可能记载全部4种系别魔法的。

3.战斗伤害计算

策略游戏有时就像一道数学题，在《英雄无敌Ⅴ》中，每场战斗、每次交锋都是一次精确的计算，了解这些计算公式，你就可在交锋之前预估结果，进而掌控战局。当然，在游戏中你并不需要亲自来计算这些数值，只要把鼠标轻轻移动到目标身上就可看见电脑为你预算出的伤害数值。但是，看到这些数值只是知其然而不知其所以然，当你得知这个数值是怎样计算出来以后，就会逆向推出什么因素在影响着战斗结果，从而努力追求改善这些因素以利于自己。



大多数游戏都会采用浮动数值来调节计算结果的变数，以求让游戏更加不可预见和丰富多彩。根据某些玩家的统计和验证，《英雄无敌Ⅴ》的生物伤害计算公式依旧采取以前几代的模式。影响一次战斗伤害结果的因素非常多，但公式的核心因素只有具体兵种的攻击力、防御力、伤害力和兵种数量4个数值。具体的计算公式要根据攻击力和防御力的对比关系来分情况讨论：

当进攻部队的攻击力＞防守部队的防御力时，进攻方的最终伤害数值=[1+（进攻方攻击力-防守方防御力）×0.05]×进攻方兵种数量×进攻方伤害力。

当进攻部队的攻击力＜防守部队的防御力时，进攻方的最终伤害数值=[1-（防守方防御力-进攻方攻击力）×0.025]×进攻方兵种数量×进攻方伤害力。

从上面这两个公式中我们可看到，攻击力和防御力是影响战斗伤害最重要的两个因素。相对于其他因素，我们通常对攻击力和防御力更具有调整的余地。不过攻防差数值是有一个极限的，根据3代公式计算，进攻方的攻击力大于防守方防御力时，攻防之差的极限是60，即使超过60也按照60计算，也就是最多造成400%的伤害，反之，当防守方防御力大于进攻方攻击力时，攻防之差的极限是28，即使超过28也按照28计算，也就是最少造成30%的伤害。剩下的部队人数和伤害力则直接以正比例影响伤害结果，只要追求多多益善即可。

4.英雄伤害计算

《英雄无敌Ⅴ》最终放弃了4代中英雄亲自上阵厮杀的设计，这多半是出于英雄是战场上的指挥者这一定位的考虑。在这一代中英雄们像从前一样回到了幕后，他们再不会被真正杀死了。不过设计者为英雄们留了个“小尾巴”，赋予了这些指挥者物理攻击的能力，这种物理攻击能力并不影响英雄的定位，他们既不会因此遭到反击，又不会使英雄成为攻击的目标。对于那些不太精通魔法的英雄来说，物理攻击手段可算是一种适当的伤害力补充。已开始玩《英雄无敌Ⅴ》的朋友可能会发现，英雄的物理攻击伤害和他本身的攻击力没有什么关系，而且也不是以一个恒定数值出现。有时，一个英雄可一刀砍死两个强悍的7级兵种，而他在面对孱弱的1级小兵时却不能发挥这样的伤害威力，只能砍死区区几个小兵；有时，强大的破坏魔法还不如英雄直接物理攻击有效，而有时情况又恰恰相反。其中奥妙全在于游戏对英雄物理伤害力的特殊计算方式，它并不是一个由英雄单方面属性决定的，而是结合了英雄和目标生物双方状态的计算结果。下面我们给出《英雄无敌Ⅴ》的英雄物理攻击伤害计算公式：

英雄攻击7级兵种造成的伤害=该



兵种生命值×［10%+4.66%×（英雄等级数-1）］

英雄攻击6级兵造成的伤害=该兵种生命值×［20%+5.99%×（英雄等级数-1）］

英雄攻击5级兵造成的伤害=该兵种生命值×［30%+8.99%×（英雄等级数-1）］

英雄攻击4级兵造成的伤害=该兵种生命值×［50%+13.33%×（英雄等级数-1）］

英雄攻击3级兵造成的伤害=该兵种生命值×［80%+19%+（英雄等级数-1）］

英雄攻击2级兵造成的伤害=该兵种生命值×［100%+26.6%×（英雄等级数-1）］

英雄攻击1级兵造成的伤害=该兵种生命值×［200%+33.3%×（英雄等级数-1）］

5.生物魔法伤害计算与分兵策略

《英雄无敌Ⅴ》中的生物多种多样，他们不光是形象各异，其技能和特长也各自不同，其中有很多生物都拥有自己的魔法书，可在战场上使用魔法打击敌人。一直以来，《英雄无敌》系列里的魔法兵种都是十分可怕的对手，其原因就是随着魔法兵种数量的不断积累，他们所施放的魔法威力也以相同比例增长。最开始一两个生物施放的魔法还十分贫弱，但当你拥有100个甚至更多的这种生物时，他们一起施放魔法的效果可完全超越英雄本身的魔法能力，因为英雄要想提高魔法伤害力，需要提升相应的技能等级或法力值，这比起每周都在不断积攒的魔法兵种来说难度要大得多。不过，在《英雄无敌Ⅴ》中，这种现象不存在了，取代它的是一种全新的计算方式。这一代游戏中，魔法兵种的魔法伤害力不再是简单的和人数相乘：当单个兵种的魔法伤害力为一定数值时，每个增加的兵种只能为魔法伤害力带来一半的加成；当人数超过10个时，这个加成还会减半，依此类推。我们以德鲁伊为例：单个德鲁伊施放的闪电魔法会给敌人造成28点伤害，如果这时将两个德鲁伊编成一队，那么他们施放的闪电魔法只能造成42（28+14）点伤害而不是56点，3个德鲁伊的闪电会造成56点伤害，4个德鲁伊会造成70点伤害，依此类推，10个德鲁伊施放闪电会造成154点伤害。如果这时加入了第11个德鲁伊，那么他们施放的闪电将造成161（154+7）点伤害，12个德鲁伊会造成168点伤害……就这样，随着人数的增加，带来的魔法伤害加成越来越小。到最后，每个增加的该种魔法兵种只能带来1点甚至更少魔法伤害加成。在这种情况下，我们总结出两个观点：一是在人数达到一定数量后，魔法兵种的魔法伤害力还不如其直接制造的物理伤害；二是要想提高魔法兵种的魔法效率，最直接的办法就是将他们分成多个组，这样每组相对人数较少，其魔法效率也就更高一些。这就是我们现在常用的分兵策略，尤其是在战役早期的扩张占矿阶段，将7个魔法兵种分成7组远比把他们集中在一组效率要高。



6.速度临界点——8

我们知道，在这一代中，生物的速度属性不再决定其行动的先后顺序（取而代之的是主动性），它仅代表生物在战场上可行进的距离。在《英雄无敌Ⅴ》中，战场的面积被明显缩小了，有些回归2代的味道，两军前沿只相距9格的距离。这就意味着，一支速度为9的部队可一步就走到敌人跟前，既可第一时间攻击敌军，也可有效压制对方位于前沿的射手兵种。那么为什么说速度8是临界点呢？这是因为标准能力战术和特别能力迅捷结界的存在，战术使英雄在战斗开始前可在3行范围内调整部队位置，这样码放在最前沿的部队和敌人只相距8格的距离。拥有迅捷结界能力的英雄带领的部队得到速度+1的奖励。在这两种能力的帮助下，速度8的生物也可一步走到敌人跟前。这种一步到位的作用主要还是体现在压制敌方射手兵种上，不过需要注意的是，你的这支速度8或9的部队必须和对方的射手处在相邻的纵坐标上，否则左右偏差太大还是无法一步到位。另外，如果对方的远程兵种属于小体型，并且安排在最后一排，速度8的生物还可能无法压制。但不管怎样，高效运用速度8（或9）的部队是提高战斗效率的重要原则。绝大部分种族都拥有速度为8或9的兵种，熟悉和利用他们的能力往往是致胜的关键。

7.体型与卡位

《英雄无敌Ⅴ》中的生物分为大小两种体型，这种划分决不仅仅是为了增强视觉效果，它还为战斗带来了不小的变数。小体型就是指在战场上占1×1方格的生物，大体型是指在战场上占2×2方格的生物。通常来讲，人们认为小体型生物比大体型生物更具优势，因为小体型可通过的地方大体型就可能过不去。虽然当单独两个大小不同体型的生物相遇时，谁也

不在卡位堵路的问题上占上风，但事实上，大体型的生物确实更容易被堵住。例如，任意两组生物之间保持一格的距离就可阻止大体型生物从他们之间通过（当然，他们身后的大体型友军也同样受到这种困扰），而一支小体型的部队就可穿过他们之间的空袭直接攻击到后方的部队。同时，大体型生物由于外接面积较大，容易被更多组数量的敌人攻击到，速度为9的生物可一步就走到大体型生物跟前，而龟缩在底线的小体型生物就可避免这种问题。当然，说了这么多的目的并不是告诉大家大体型就一无是处，在不同阵位的情况下体型的作用与优势也是不同的。大体型生物容易被更多组数量的敌人包围，同时也意味着他可攻击更大范围内的敌人，拥有某些特技的生物，例如会6头攻击的深渊多头龙和会缠绕的树妖，大体型都是他们施展特技的优势。如果将3组大体型生物"品"字形排列，就可好好地保护两只小体型部队不受近身攻击，这一点是小体型生物万难做到的。总之，大体型生物虽然困扰确实相对较多，但只要善加利用，就可发挥他们的优势。再说，哪个种族没有点大家伙呢。



8.关于士气

士气是《英雄无敌》系列最经典的游戏设计之一，虽然许多游戏都试图体现士气这种战斗因素的重要性，但多数只是停留在增加攻击力、加快移动速度等方面。《英雄无敌》可以说是将士气演绎得最为精彩的游戏，士气高涨的部队会将自己的行动次序提前，这对于战棋式的战斗来讲意义十分重大。《英雄无敌Ⅴ》中，关于生物士气的设置基本上还是沿袭了前几代的规则。除了亡灵类生物外，生物的士气受到多种因素的影响，包括英雄本身的技能、宝物、城镇中或野外的某些建筑，还有我们接下来要说的队伍构成。在前几代游戏中，队伍的种族构成一直都是影响士气的因素，在这一代中，这种因素被更加细腻地体现出来。当某个种族的生物被自己种族的英雄带领时会士气高涨，即使这个英雄本身没有士气加成，这个生物也会得到士气+1的奖励。如果这时队伍中还有和这个生物同族的生物存在，那么他们的士气会再得到1点加成（你可将一支部队分成两组以提高他们的士气）。相反，如果领导某个生物的英雄不属于同一种族，那么这个生物的士气会下降，如果队伍中还拥有其他种族的生物，他们的士气也会有所下降。以上说的这些情况还要考虑到种族之间的关系，两种关系较恶劣的种族相处所带来的士气下降要更加严重一些。

进阶经验杂谈



在"基础篇"中，我们对各个种族的英雄、生物、特殊建筑等进行了介绍，主要都是些客观数据和资料。如果你已玩了一段时间的《英雄无敌Ⅴ》，那么必然不会满足于这种资料的罗列。《英雄无敌》之所以迷人，是因为它在丰富的内容基础上给每个人留有发挥的空间，你不必按部就班地做每一件事，行事的方向和节奏完全由玩家自己来掌控。当然，我们总是追求高效率的战斗，因此才总结出一个又一个的经验和感想。不过我必须指出，无论是你自己亲身总结出来的战术，还是下面文章中介绍的经验，都属于玩家自己的智慧和观点，由于不同人对游戏方式的不同追求，不存在绝对的优劣之分。我今天阐述的观点也只是较多人认同的大众经验而已。下面，我们按照6个种族来分别介绍一些关于他们的英雄选择、技能选择、兵种评价和技能运用的经验。



手持狮鹫之心的尼科莱国王

一、圣堂阵营（人族）

《英雄无敌Ⅴ》中的圣堂阵营目前被普遍评价为实力强大，作为故事的一贯主角以及剧情关的头位排名，圣堂阵营通常是最先也是最容易被玩家接受的种族。

1.英雄

圣堂阵营的主力英雄首推克劳斯（Klaus），他的初始技能是基础反击、复仇打击、基础进攻。他的英雄特技"骑兵指挥官"使得骑士的变态特技更上一层楼。对于实际主力兵种依靠骑士/圣骑士的圣堂阵营来说，克劳斯无疑是最佳的主力英雄人选。在克劳斯之后，推荐选择的英雄是杜戈尔（Dougal）、艾琳娜（Irina）和拉特格（Rutger）。杜戈尔的特技"弓箭指挥官"和艾琳娜的特技"狮



鹫训练师”使得在战役早期可更好地利用弓箭手和狮鹫快速出击拓展资源，尤其是艾琳娜带领的狮鹫也拥有俯冲特技，可有效避免伤害和压制射手。即使到战役后期，弓箭手/弓弩手和狮鹫/皇家狮鹫也是圣堂阵营中的实力型兵种。

2.技能组合

我们之前已看到了游戏中复杂庞大的技能树，不过对于很多战役和很多玩家来说，大多数高级特技甚至是终极特技都是可遇不可求的，下面，我们仅推荐一些学习起来非常容易、效果又比较实用的技能组合。

领导—神圣指引—迅捷结界：领导这个技能在多数魔幻游戏中都被认为是人类的专长，《英雄无敌Ⅴ》中的领导可以说是圣堂阵营英雄的必修技能之一。领导下辖的3个标准能力中，除了外交有些实用价值外，理财和募兵的价值都不高。学习了领导技能的英雄往往会对后面的标准能力感到不爽，不过对于骑士职业而言却不存在这样的顾虑。骑士在学习了领导之后可选择学习神圣指引和迅捷结界两个特别能力，它们的实用价值远远超过理财和募兵。神圣指引可将主动性不高的射手类部队的行动提前，进行优先打击，而迅捷结界则可令圣骑士和天使的速度达到9，使他们可直线压制敌方部队。至于专家级领导技能下如果要学习第三个能力，可选择外交。

进攻—战术—箭术—报偿：公共技能进攻下辖的3个标准能力的实用价值都比较高，而骑士职业的英雄在学习了进攻技能后还可直接学习特别能力报偿，拿报偿和战术/箭术/狂暴对比，很显然报偿基本可代替狂暴，并且其适用范围比狂暴要广，狂暴通常只对数量庞大的低级兵种有明显的提升效果。因此，我们推荐在进攻技能下学习的3个能力是战术、箭术和报偿。

3.兵种

在“基础篇”中我们介绍了每个生物的属性数据和特技效果，下面我们将圣堂种族中一些有特殊价值的兵种拿出来作一个说明。

农民：农民的战略意义远远高于战术意义，他们可怜的攻、防、生命很难成为战场上耀眼的部队，不过农民的特技是给王国纳税，由于圣堂阵营种族特技训练的存在，农民还能训练成弓箭手，弓箭手在战役后期依然是圣堂阵营的主力兵种。通常情况下我们不推荐把农民升级成民兵，那样他们会失去纳税的功用，而升级后提升的那点属性并不能使民兵成为战场上可依赖的对象。农民的价值就是平时在城里纳税，战时训练成弓箭手。



狮鹫和天使的加入让人族的部队充满神话色彩



骑士施展神圣魔法恢复战场上的士兵

弓箭手：玩家对于弓箭手的讨论集中在他们是否有升级的必要上，其实就是散射特技和穿刺射击特技的选择。实践证明，弓箭手还是很有升级为弓弩手的必要的，散射技能在实战当中的发挥余地并不大，伤害减半的惩罚使得散射只有在射击了3个目标时才能获得伤害上的加成优势，但由于散射的范围非常小，所以同时攻击到3个目标的机会并不多。升级为弓弩手后生物会获得穿刺特技，这个技能的发挥距离虽然很短，但在对付战役后期的高级敌人时还是有相当大的作用，此外，升级后的生物的各种属性也有了相应的提升。

骑士/圣骑士：是圣堂阵营中当之无愧的主力兵种，圣堂阵营的7级兵种天使由于造价高昂，通常只是为了复活特技而存在的点缀。矛术特技几乎可以说是整个游戏中最可怕的生物特技，它不仅在骑士/圣骑士进攻时发挥作用，就连反击时也会起作用。速度8的圣骑士在配合了战术或迅捷结界能力后，可直接压制敌人的射手兵种，再加上圣疗特技，使得射手部队主动性低的圣堂族也有能力无损战胜射手类敌人。最后要说的是，骑士最可怕的地方源于圣堂阵营的训练，只要资源足够，除了狮鹫外的低级兵种都有可能被训练成骑士，使得骑士海成为可能。其他种族的同级生物根本不可能在数量上压倒骑士。

4.种族特技——训练

圣堂阵营的英雄骑士可在修建了训练场的城镇中将低级兵种训练为高级兵种，这体现出人类兵种的职业特点，因此，训练也只是在“人”之间进行，不包括狮鹫和天使。在训练场中，除了狮鹫和天使外的人族兵种可训练升级为高一级的兵种，当然，只要金钱足够，训练后的兵种可再训练成更高级的兵种。需要指出的一个窍门是，训练的费用是该兵种本身招募费用的3倍（修建了英雄大厅可将这个费用降低40%）。因此，将生物先升级（例如弓箭手升级弓弩手）再训练是不划算的，如果某些部队从一开始就是为了将来的训练而存在的话，请不要升级他们。

二、墓地阵营（亡灵族）

墓地阵营在玩家当中的争议比较大，亡灵族的生物普遍生命值低、攻防弱、速度慢，但招魂术和骷髅弓箭手的存在让这个种族的实力有很大的

浮动性，而黑暗系法术的加强使人们难以预料一个亡灵法师在战场上会做出什么。

1.英雄

在众多亡灵法师当中，迪尔德丽（Deirdre）、佐尔坦（Zoltan）和马考尔（Markal）是比较突出的英雄。选择迪尔德丽是因为她一开始就带有女妖嚎叫这个能力，并且随着等级的提升，她的女妖嚎叫效果也会增强。女妖嚎叫是战斗中实用价值非常高的能力，尤其是在战役早期，具有这个能力的英雄更容易帮助亡灵族快速发展。佐尔坦的强大主要体现在魔法敲诈者特技上，当这个特技被激发时，敌方英雄的魔法手段将被极大地限制住，尤其是佐尔坦的级别到了一定程度时，特技的激发率会令对手发疯。马考尔在野外遇到的所有亡灵类生物都会加入他的部队，这个能力受到了地图的限制，但一旦地图和某周的随机事件对了马考尔的胃口，他的好处将显而易见。

2.技能组合

黑暗魔法—心智大师—诅咒大师—灵魂链接：英雄对目标生物使用灵魂链接后，如果该生物受到伤害，英雄就可获得一定数量的魔法值，该魔法值为生物受到的伤害除以40。这是为魔法型英雄提供源源不断的魔法力的技能，尽管黑暗魔法下辖的3个标准能力都很实用，但这里我们建议放弃痛苦大师而学习灵魂链接，毕竟黑暗魔法的伤害不是它的特长。

幸运—亡者诅咒—福将—抗魔：幸运技能下辖的3个标准能力中，除了资源都比较实用，这里我们建议把资源的位置留给亡者诅咒，降低敌人的幸运总比发现多一点散碎资源要实际。在这个技能组合中，福将能力配



合起幽灵的无实体特技，可让幽灵成为战场上最令人头疼的生物。

3.兵种

骷髅/骷髅射手：是亡灵族战斗后期的真正主力，其来源也不主要依靠在城镇中招募，凭借强大的招魂术和永久奴役、死亡宣告等技能，亡灵法师可迅速积攒出大量的骷髅/骷髅射手。这一代的骷髅和前几代最大的区别就是骷髅弓箭手的出现，作为射手类兵种，它们可在第一个行动阶段就攻击到战场上任意位置的敌人，这使得骷髅海战术有了质的提升。需要说明的是，不仅要把城镇中招募骷髅的建筑升级为招募骷髅射手的建筑，更重要的是英雄也要学习骷髅射手这个职业能力。

鬼魂/幽灵：这是一种优势和劣势一样极端的生物，鬼魂/幽灵的各种属性在同级生物中算是非常差劲的，但它们无实体的特技却强大到一些高级兵种也比不上。利用鬼魂/幽灵卡位或片反击往往能收到意想不到的效果，我就曾碰到过6连Miss的狗屎运，如果英雄还学习了福将能力，闪避的几率将更加变态。当敌人的队伍中出现鬼魂/幽灵时建议第一时间用魔法和远程火力消灭他们，我方的射手部队一旦被鬼魂/幽灵近身压制将非常麻烦。顺便说一下，愤怒之拳魔法属于物理属性，它有可能被鬼魂/幽灵闪避掉。

骨龙/幽灵龙：作为亡灵族的顶级兵种，骨龙/幽灵龙实在是令人失望，如果说它们有什么优势的话，就是自修建巨龙墓碑后产量有所增加。不过，我们还是不推荐把骨龙/幽灵龙作为主力兵种，事实上，它们的产量和属性都无法承担主力这个重任。总观整个《英雄无敌V》，骨龙/幽灵龙似乎是最孱弱的顶级生物。

4.种族特技——招魂术

招魂术是亡灵法师的职业技能，也是整个墓地阵营的招牌特技，有了它的存在，才让兵种弱小的亡灵族得以战胜貌似强大的敌人。招魂术的具体效果这里就不再赘述了，我们需要明白的一个问题是：招魂术作为种族特技而言，不仅仅是一个职业能力，它是由若干相关的辅助系统组成的。我们来看看在职业技能招魂术之外，有多少因素在辅助这个强大的特技。

职业能力骷髅射手：招魂术技能将转化出骷髅射手，而不是骷髅。

职业能力永久奴役：每次战斗结束后会自动复活部分阵亡的友军。

特别能力不死领主：英雄得到知识+1，并且其招魂术的招魂效果提高5%。

特别能力死亡宣告：所有加入英雄的野外部队会自动按照其等级变为相应的亡灵类生物。

特殊建筑白骨之柱：己方亡灵法师的招魂术效果+10%（此效果可叠加）。

特殊建筑迷失墓穴：城镇中的生物产量+50%，每天为王国提供5000金币，增加英雄招魂术效果。

在以上种种因素的辅助下，招魂术成为了亡灵族得以依赖的种族特技。



亡灵法师马考尔用花言巧语蒙蔽伊莎贝尔女王



面对元素生物，亡灵军队很难发挥优势

三、炼狱阵营（恶魔族）

炼狱阵营整体来说是比较强悍的，独特的异界之门让这些恶魔的实力变得不可预估，下面我们对这个种族进行一下评述。

1.英雄

恶魔领主当中首推迪里波（Deleb），她指挥的弩车具有发射火球的能力，其威力相当于1+迪里波级级别÷4的法力下施放的火球魔法。对于早期缺乏射手兵种的恶魔族来说，这个特技在战役早期具有无与伦比的优势，而随着迪里波的等级提高，她的弩车发射出的火球伤害依旧十分可观。迪里波的初始技能是基础异界之门和高级战争机器，并且自带弩车和弹药车。建议让迪里波第一时间学习弩车能力，以便更好地发挥优势。此外，传统英雄阿格雷尔（Agrael）的迅捷结界也是非常实用的技能，阿格雷尔每升1级，其带领的生物的主动性加1%，当阿格雷尔20级时，这个加成就非常可观了。

2.技能组合

领导—募兵—异界门大师：领导技能下辖的标准能力大多实用效果不佳，不过恶魔领主可通过募兵的学习直接掌握异界门大师能力，虽然募兵看来是浪费了，但异界门大师能让英雄带领的生物从异界之门中多召唤20%的援军，这个比例比直接升级异界之门特技还要有效。

3.兵种

地狱犬/冥府三头犬：是炼狱阵营最早出现的实力型兵种。将地狱犬升级为冥府三头犬极有必要，升级后的冥府三头犬具有三头攻击和不受反击的特点，而且速度达到了8的临界点，配合迅捷结界或战术，冥府三头犬可以一步压制敌人远程生物。并且只要位置合适，可在第一时间攻击多个敌人还不受反击。冥府三头犬生命值比较少且产量低，派遣它突防压制虽然可达到不错的效果，不过最后往往也是肉包子打狗。



妖姬/媚魔：作为炼狱阵营唯一的射手兵种，妖姬/媚魔是本族的核心部队之一。妖姬升级为媚魔后会掌握连锁射击的能力，这让恶魔族唯一的射手部队拥有了大范围杀伤的能力。通常来说，射手部队是首先被攻击的目标，但妖姬/媚魔的远程反击特技让敌方的射手部队不敢轻易动手。不过，连锁射击特技的副作用就是导致炼狱阵营难以混带其他种族的部队。另外，在条件允许的情况下尽量把连锁射击的目标定在6格以内的敌人身上，这样波及的目标将不会受到距离限制惩罚。

深渊恶魔/深渊领主：是典型的实力型兵种，火球和陨石雨两个强力伤害魔法不仅可弥补恶魔族射手的匮乏，而且其范围伤害效果十分出色。深渊恶魔/深渊领主本身的肉搏能力也很高。其中深渊领主的斩首剑在攻击或反击时能额外杀死一个敌人生物。这个特技在对付高级兵种时可发挥较高的效率。

4.种族特技——异界之门

和亡灵族的招魂术一样，炼狱阵营的种族特技异界之门也是恶魔领主的职业特技。在炼狱阵营的整个系统当中，也有多种技能和建筑对异界之门起到了辅助和加强作用，下面就列举出这些具体的因素。

特别能力迅捷之门：英雄带领的炼狱阵营生物在进行异界之门召唤后，只需要一半时间就可进入下一个行动阶段。

特别能力蜂拥之门：异界之门具有一定几率召唤双倍援军，初始几率为10%，幸运值每提高1点，该几率就增加5%。

异界门大师：异界之门召唤的援军数量增加20%。

终极特技恶魔召唤：英雄带领的炼狱阵营生物的异界之门召唤变为立即完成。


地穴恶魔的气势不在大恶魔之下


这一代中的大恶魔少了些奸狡，多了些暴虐

特殊建筑混沌之门：将异界之门的召唤速度提高5%，守城英雄的法力+2。

在以上种种因素的辅助下，异界之门在恶魔的战斗中发挥着无与伦比的作用。

四、地下城阵营（龙族）

只要有黑龙存在，地下城阵营就不会被冷落，尽管这个种族在历代游戏中不断被调整，但标志性的黑龙让人们一眼就看到了它。在《英雄无敌V》中，地下城阵营不但拥有最强生物——黑龙，而且独特的元素链让一切敌人在龙族面前不堪一击。

1.英雄

地下城阵营的英雄首推雷拉格（Raelag）、希尼塔（Sinitar）和伊沃娜（Yrwanna）。雷拉格能使敌方部队的主动性降低，他每升一级，敌方部队的主动性降低1%。对于以战棋形式战斗的策略游戏来说，出手的先后顺序有着至关重要的作用，雷拉格在战争后期可有效抑制敌人的主动性。希尼塔的特技让热衷于法术强化能力的术士将魔法值消耗降到最低，一个依靠强力魔法打击敌人的英雄，保证魔法值充足是首要条件。由于血娘子/血魔女攻击后返回的特点，伊沃娜的特技让她成为战场上的骄子，

在战斗的中后期，在她带领下的血娘子/血魔女可比正常水平高出大约一半的实力。



2.技能组合

破坏魔法—风暴大师—烈火大师—寒冰大师： 这本是最基本的公共技能——标准能力体系，但在魔法穿刺、法术强化、术师之幸、驱魔、黎明等能力的辅助下，术士是最能将破坏魔法的威力完美释放的职业，因此，将破坏魔法和下辖的3格标准能力全部学会将造就出最具极端破坏力的术士英雄。

巫术—魔法恢复—魔法浮动—奥术训练： 术士强大的魔法伤害力是建立在更大的魔法值消耗上的，巫术技能本身是提高英雄施法速度的，而我们在后面推荐的3个能力则全部是帮助术士恢复和节省魔法值的。只有充足的魔法值供应才是一个破坏型术士的生存根本。

3.生物

血娘子/血魔女： 类似于3代中的鹰身女妖，攻击后返回的特技十分突出，这是因为血娘子升级后的血魔女拥有游戏中最高的主动性（16）和达到临界点的速度（8），而且还有攻击不受反击的特性。这就意味着，只要配合迅捷结界或战术，血魔女可直接攻击到敌方前沿生物后安全返回。因此强烈建议将血娘子升级。不过血娘子/血魔女的产量非常低，需要在早期保护好这支队伍。

黑暗骑兵/冷血骑兵： 这是《英雄无敌V》中才出现的新生物，他的冲锋特技效果虽不如骑士的矛术，但也非常强大。黑暗骑兵的升级价值比较高，升级后的冷血骑兵的速度将达到临界点8，配合迅捷结界或战术可直接压制敌方前沿。同时冷血骑兵的蜥蜴撕咬特技设计得很有意思，尤其是冷血骑兵的大体型可让更多的友军临近他。

阴影龙/黑龙： 是游戏中最强大的生物，尤其是升级后的黑龙，拥有最高的攻击力、防御力、伤害力和速度。火焰喷息配合速度9使黑龙具有极大的首轮攻击范围。黑龙的魔法免疫由于术士的魔法穿刺技能而打了折扣，但依旧是令人心悸的特技。黑龙凭借强大的属性和特技，往往冲杀在战场的最前沿，为本方其他生物做压制远程和片反击的服务，黑龙这种攻防完美的特点使其成为地下城阵营的主力兵种。

4.种族特技——元素链

元素链是地下城阵营特有的攻击模式，当城镇中修建了元素祭坛（Altar of Elements）后，在战斗中就可发动元素链攻击。元素链攻击和交锋兵种的元素属性息息相关，英雄学习了元素感知能力后就可查看每种生物的元素属性，我们在基础篇的生物介绍中已列举了每种生物的元素属性，因此只要查看一下就不需要学元素感知了。元素链攻击就是利用交锋生物的元素属性交集来积攒连击点数（Combo），再通过不同元素属性的生物来攻击释放Combo以获得伤害加成。下面我们举例来说明。

我方的阴影女族长（地、风）攻击敌人的战舞者（火、风），双方的元素属性有一个相同的交集——风，于是积攒一点Combo，并且战舞者的元素属性变成和阴影女族长一样是地、风。接下来，我方的刺客（地、水）攻击这支战舞者（地、风），双方的元素属性又有一个相同的交集——地，于是积攒下了第二点Combo，同时，这支战舞者的元素属性变成了和刺客相同的地、水。再接下来，我方用元素属性完全不同的黑龙（风、火）攻击这支战舞者（地、水），这种情况下就会释放所有Combo激发元素链攻击。元素链的伤害加成就是原伤害×Combo数，在刚才的例子里我方积累了2点Combo，所以最后释放的元素链将原有伤害提高了2倍，即300%的伤害力。如果最后释放元素链的生物只有一种元素属性与目标不同，例如最后是阴影龙（火）攻击那支战舞者（地、水），那么元素链造成的伤害加成只有25%的效果，即2点Combo×25%＝50%的伤害提升，最后造成的伤害就是正常伤害的150%。使用元素链时需要注意，所有积累的Combo必须要在目标生物的下一个行动阶段之前释放，否则就会清零。


这个居所归属于地下城最强大的生物

元素链是一个比较麻烦的伤害系统，即使你看明白了我在上面的讲解，在实战中运用出来也有一些难度。不过，元素链作为地下城阵营的种族特技，其威力非同小可，再加上术士成倍的魔法伤害，使地下城阵营成为战力浮动最大的一股势力。


雷拉格在接受黑龙Malsara的考验

五、森林阵营

《英雄无敌V》中的森林阵营一改往日的中庸地位，以猎手和德鲁伊为核心力量，以树妖为坚强肉盾配合游侠凶狠的宿敌选择，任何敢于藐视森林阵营的人都将付出惨重的代价。

1.英雄

游侠英雄汶戈尔（Wyngaal）是森林阵营首发英雄的不二选择，他的先攻者特技可将部队在战斗开始时的行动进度提前，这样，森林阵营的主力远程兵种猎手和德鲁伊可在大多数敌方远程部队之前发起进攻。经过第一轮猎手的连射和德鲁伊的闪电攻击后，对手的优势兵种将受到极大的打击。奥瑟（Ossir）的狩猎宗师特技



使得他在游戏后期带领的猎手/狩猎大师具有巨大优势，而其初始带的幸运技能更是游侠的必修技能。

2.技能组合

幸运—福将—精灵之幸—亡者诅咒： 公共技能幸运下辖的3个标准能力中，福将能力价值最高，抗魔能力本身比较依赖“人品”，而资源能力在大多数情况下并不值得花费一次升级来选择。游侠在学习幸运和福将之后，可有精灵之幸和亡者诅咒两个特别能力的选项，精灵之幸可提高部队致命一击的伤害力，而亡者诅咒降低对手幸运的效果也算实实在在，相对于资源和抗魔来说，这似乎是更好的选择。

领导—募兵—战斗指挥官： 领导技能下辖的3个标准能力也不太令人满意，通常只有外交可发挥一些可见的作用，理财技能可用一个小小的钱袋来代替，而一周的最后一天必须待在城里这个限制也让募兵能力的作用大打折扣。另外，学习了领导和募兵的游侠可选择学习战斗指挥官，在战场上就会有免费的战舞者炮灰协助作战了。

3.生物

小仙子/小妖精： 《英雄无敌V》中大多数1级兵种都设计得非常成功，虽然他们属性数值低下，但特技往往令这些最低级的兵种即使在战役后期也有存在的价值。小仙子/小妖精拥有丰富的能力——攻击不受反击、飞沫攻击、蜂群和洁净魔法。小仙子应当尽快升级为小妖精，他们的蜂群魔法是战役早期占领资源的得意武器。鉴于施法兵种特殊的魔法伤害计算方式，我们建议将小妖精分成尽量多的组来完成早期的占领任务。不受反击和洁净魔法的存在使得小妖精在战役后期凭借庞大数量仍旧能保留自己的位置。

猎手/狩猎大师： 是森林阵营当之无愧的主力兵种，其恐怖的连射能力和属于3级兵种的庞大数量，在战役的任何时期都是精灵族依赖的主力兵种。升级成狩猎大师后将获得阻拦之箭特技，可有一定几率将目标敌人的行动进度延后，配合游侠必修的幸运——福将，狩猎大师的连射攻击是整个游侠中最可怕的远程火力。



战场上的精灵们

树妖/远古树妖： 树妖堪称游戏中的最强肉盾，超高的防御力、超长的生命值和扎根后的额外防御加成使得树妖有时感觉比7级兵种还要禁打。缠绕能力的优势在于无论是攻击还是反击都会激发，这使得那些被缠住的高主动性、高速度兵种不得不把精力浪费在这些皮糙肉厚的大树上。通常来说，树妖/远古树妖的主要作用是凭借大体型和缠绕特技来保护猎手/狩猎大师。

4.精灵族的致命一击

一直以来，精灵族都是和“致命一击”这个短语联系在一起的。无论是“复仇者”、“宿敌”，还是“幸运”都最终落实到致命一击上来。复仇者特技是选择宿敌，选择宿敌的目的是增加致命一击，幸运也是增加致命一击。从历代《英雄无敌》中我们不难发现，精灵族非常擅长增加幸运，也就是致命一击，这个特点在5代中得到了空前强化。我们来看看都有哪些因素影响着精灵族的致命一击。

职业能力复仇者： 游侠可在森林阵营城镇的复仇者行会中选择某种生物为宿敌，英雄率领的生物有40%几率对宿敌造成致命一击。选择宿敌的前提是必须杀死过当时两倍产量的该种生物。

职业能力致命射击： 英雄可在战场上以任何一队敌方生物为目标使用此能力，对该生物造成3倍于英雄等级数的伤害。如果目标是英雄的宿敌，那么就会造成致命一击，并且至少杀死一只生物。

特别能力精灵之幸： 英雄及其带领的部队造成致命一击的伤害提高增加到125%。

特别能力洞察敌情： 英雄及其带领的部队攻击宿敌时，致命一击率提高10%。

终极特技自然之幸： 英雄带领的部队攻击时必定造成致命一击。

特殊建筑复仇者兄弟会： 在战斗中攻击宿敌时，致命一击的几率提高10%。

特殊建筑闪光喷泉： 守城的英雄幸运+2。

特殊建筑希兰娜之女： 城镇中的生物产量+50%，每天为王国提供5000金币，增加己方所有英雄的幸运。

面对森林阵营时，千万不能简单地从表面兵力来判断他们的实力，连击、宿敌、致命一击等因素会使得精灵部队能制造远远大于看上去的伤害力。

六、学院阵营（巫师族）

巫师族在很久以前并不完全是今天这个样子，最开始的傀儡只是徒有其表，后来随着游戏的一代代衍变，最终，巫师族变成了这一代中科学与魔法的结合体。所有学院阵营的英雄都崇尚知识和魔法，他们最具代表的兵种——泰坦，就是精神力量和科学力量的完美结合，而独特的制宝技能就是巫师们魔法技巧和机械制作能力的体现。

1.英雄

学院阵营的英雄加利布（Galib），其法术扭曲者特技使得



魔镜这个职业能力彻底上升为Bug的地位。它不仅提高40%魔法偏折几率，最关键的是偏折的目标永远是敌方目标，这使得任何对手都不敢放手施放伤害和减益魔法，敌方魔法型英雄遇到加利布时就被废掉了一大半。

在加利布之后，巫师族还有霍拉（Jhora）和塔姆克汉（Temkhan）可作为首发选择。霍拉的特技风语者按等级提高自身主动性，在霍拉达到一定级别后，配合巫术可在短时间内高频率施放法术或技能。塔姆克汉的“沙漏之主”技能在战斗开始时改变部队的行动次序，极具战术价值。

2.技能组合

巫术—奥术训练—法术反制： 法术反制在其他职业的技能树中前提条件十分苛刻，但对于巫师来说却简单得多，大概设计者认为巫师这种职业本来就擅长将魔法玩弄于股掌之间。鉴于法术反制的实用性和巫师学习它的简单条件，我们推荐有条件的都应该学习这个技能。

破坏魔法—魔法衰竭： 破坏魔法下辖的3个标准能力中，烈火大师的附加效果略逊于寒冰大师和风暴大师。巫师职业可考虑选择魔法衰竭来取代烈火大师，减少敌方20%的魔法伤害是相当可观的效果，巫师学习魔法衰竭除了破坏大师外，还要学习魔镜。

3.生物

精怪/精怪大师：精怪本身在各种族的1级兵种中算是比较弱的，但升级为精怪大师后就会有相当大的改善，除了主动性提高4、攻击力提高1外，还增加了维修技能。精怪大师的维修技能配合铁魔像/钢魔像是学院阵营早期占领资源的主要战术，通常这样的队伍配合可拿下大部分1～4级的野外部队。

法师/大法师： 在《英雄无敌V》中，这些老头子除了秉承了一贯的低生命值特点外，其攻击能力得到了相当的强化，升级后的大法师可施放火球魔法，杀伤效果很不错，能量通道的作用甚至超过了奥术训练的效果。魔法攻击特技不分敌我的特点在有些时候会造成困扰，笔者最喜欢做的事情就是催眠敌阵中的大法师，然后横着朝敌方自己的部队来一下子。总之，法师/大法师的低HP高攻击使之成为首先被攻击的目标，通常很难保证他们没有伤亡，建议给他们佩戴增加主动性和生命值的宝物。

罗刹王妃/罗刹王侯： 属于实力派6级兵种，生命值高、攻击力强，还不受反击。升级后的罗刹王侯拥有恐怖的冲撞技能，使用后的下3次行动可将8的主动性提升到全游戏最高的16，如果配合提升主动性的宝物、魔法等，其主动性可提升到20多，再加上罗刹王侯的强大攻击和不受反击特性，他甚至可直接对抗7级兵种。



巫师的技能自然和魔法息息相关



学院阵营早期凭借傀儡+精怪组合可以拿下多数野怪

4.种族特技——制宝

在学院阵营城镇的神秘车间里，巫师可制造专门给本族生物佩戴的宝物，这些宝物的作用十分广泛，包括增加携带生物的生命值、主动性、速度、士气、运气等诸多属性和因素。制造这些宝物需要消耗相应的资源，同时也可将这些宝物拆除以回收这些资源。每个巫师制造的宝物效果都可能不同，经过总结发现，决定宝物效果的是制造它们的巫师的知识，知识值越高效果就越好。下面，我们列出知识和制造宝物的效果之间的关系（以下公式中除法运算取整数值）：

加攻击力的宝物：宝物加的攻击力=1+（巫师知识值÷4）

加防御力的宝物：宝物加的防御力=1+（巫师知识值÷4）

加主动性的宝物：宝物提高的主动性比率=巫师知识值%

加士气的宝物：宝物加的士气值（上限为5）=1+（巫师知识值÷10）

加运气的宝物：宝物加的运气值（上限为5）=1+（巫师知识值÷10）

加生命值的宝物：宝物增加的生命值=1+（巫师知识值÷5）

加速度的宝物宝物增加的速度值=1+（巫师知识值÷15）

附带虚弱攻击的宝物：宝物使每击减少目标的防御力=1+（巫师知识值÷15）

巫师制造的宝物效果由其知识值决定，因此，早期制造的宝物可等巫师的知识值提高后再回到神秘车间作资源回收，然后重新制作。

结语

经过一段时间的游戏，我们可对《英雄无敌V》有着越来越深的认识。但我相信，玩家总能总结出新的经验，这不仅因为《英雄无敌V》是一款内容丰富、系统庞大的游戏，更因为它是一个赋予玩家充分自由和想象的作品。在本文中，除了资料性质的内容外，很多都是笔者个人的经验总结，并不代表绝对正确或效率最高，我相信在广大玩家当中，一定已有人找到了更加精深的规律和经验，这也是我们这些“英雄无敌”迷们长久以来追求的目标。



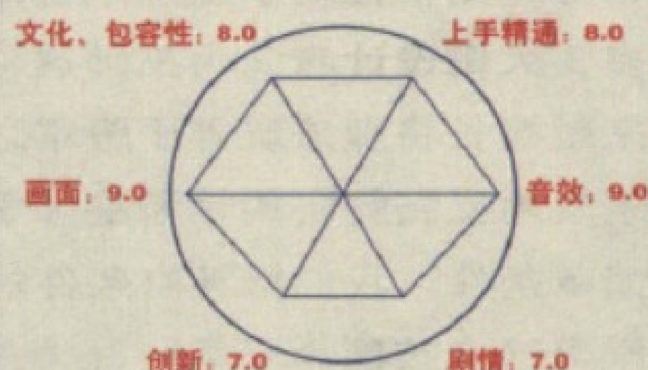
幽灵行动——先锋战士

汤姆·克莱西的《幽灵行动》系列游戏一向以真实模拟近未来派战术团队战斗而著称。在这些作品中，我们经常可看到一些身经百战的特种战士深入敌后，充分发挥自己的聪明才智和特殊技能，消灭危害世界和平与公共安全的恐怖分子以及反政府武装。《先锋战士》是《幽灵行动》系列中的最新作品，它沿袭了整个系列游戏的基本主题和风格特点，并且将战斗的真实模拟化和动作电影中的紧张刺激元素结合到一起，为玩家带来很多现实生活中无法感受到的战斗体验。

■游侠创作室 奥杰

精品 总评 8.0

制作	GRIN
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	动作射击
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium4 2GHz
内存：1GB
显卡：128MB以上显卡
硬盘：4.5GB

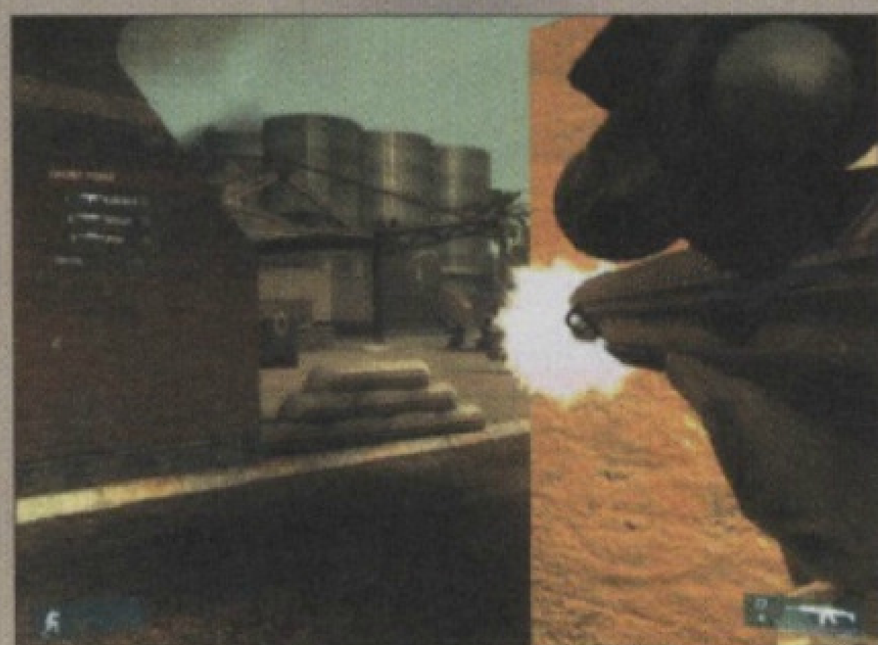
序言

2012年，墨西哥首都墨西哥城。美国、加拿大和墨西哥政府首脑准备共同签署北美联合安全协议。3个国家计划在边境问题上采取合作机制，协同抵御外敌的入侵和恐怖分子袭击。与此同时，墨西哥当地武装力量正在策动政变，企图以武力推翻现政权。墨西哥城笼罩在一片动荡的阴霾之下。虽然美国政府已答应墨西哥政府出兵进行军事干涉，但远水解不了近渴，美国军队还需要过些时日才能到达墨西哥境内。幸好幽灵小组及时赶到墨西哥城，为了稳定局势，他们必须在叛乱发生之前完成一系列艰巨危险的任务……

欢迎来到墨西哥！天气不错，啤酒便宜，女人也漂亮。不过，你可不是来到墨西哥城度假的。大街上的战斗正在威胁着美国和墨西哥之间微妙的和平，而你的工作就是要阻止事态更加恶化。

哦，忘记介绍了。你是指挥官Scott Mitchell——幽灵小组的队长，美国总统钦命你一定要冒着枪林弹雨恢复墨西哥虚伪外衣下的和平。从飞机上跳伞降落之后，等待你的将是荷枪实弹的亡命徒，他们恨不得将你和你的同伴撕成碎片……


俯瞰整座城市


谨慎推进

联络

本关要点： 第一部分任务非常简单，是标准的上手指南。尽管如此，也需要小心谨慎。一些敌人很快就会出现，准备好对付他们。行动一定要缓慢，否则遭遇敌人时会有麻烦。如果选择了困难等级设定，无异于瞬间死亡。在任务后期，将出现一些火箭筒手以及几个狙击手。记住使用战术视角，以便发现他们的藏身之处。

主要目标： 着陆之后重新集合队员。虽然队员们分散于整个区域，但在地图上可清楚地看到他们的位置。完成这个任务后与Ramirez接头，获得新的任务。

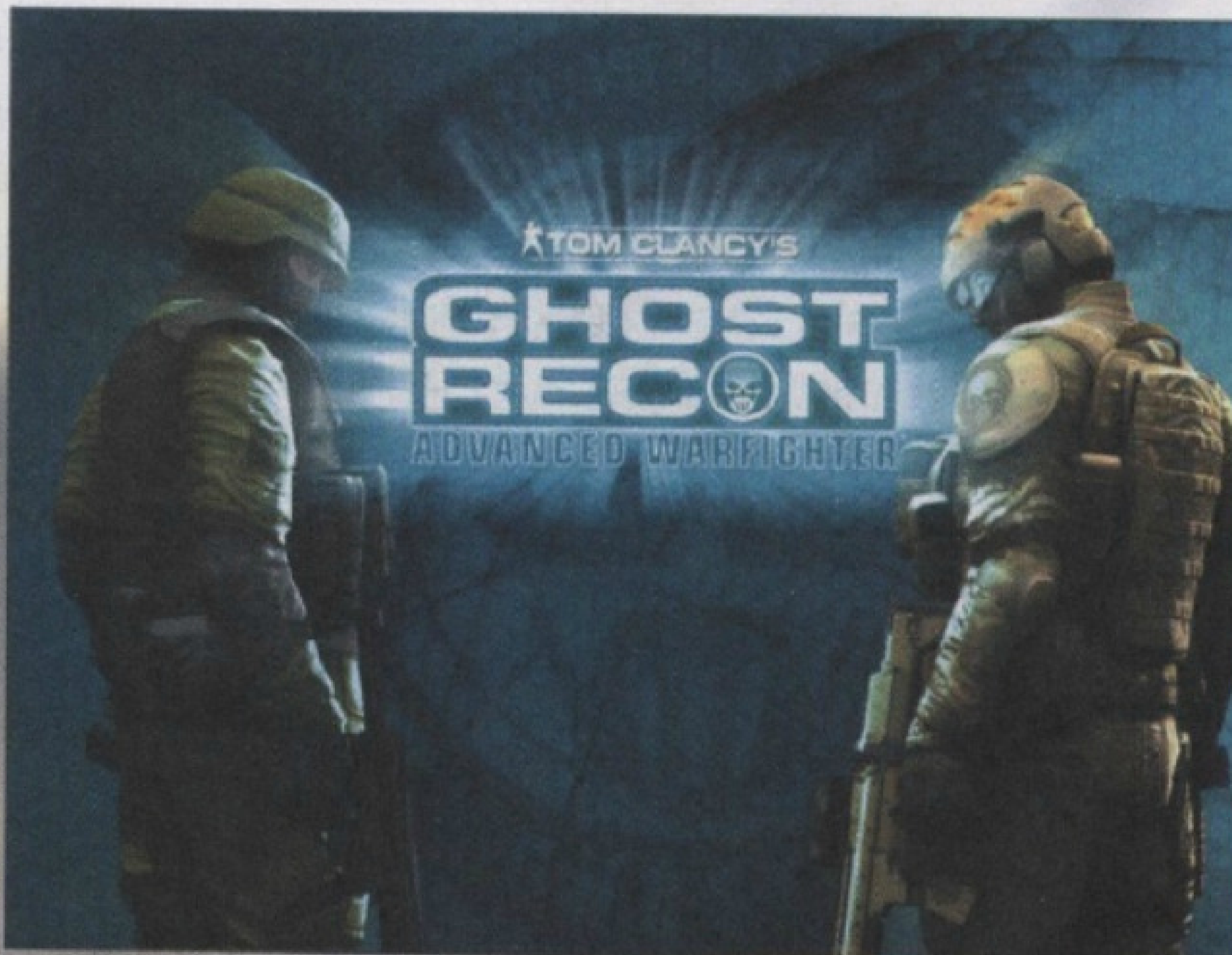
任务1：集合伙伴

落地之后，按照提示熟悉一下操作。很快，屏幕上出现图标，标出目前所在地与任务地点之间的准确距离。有些情况下，一些图标将同时出现，你可按照任意顺序来完成这些任务。

从卡车下面爬过去后，来到一个小平台上。向右转，朝下一层走下去，接到第一个任务。这时，可先按照屏幕提示练习一下如何使用武器，然后观察屏幕上3个不同的任务地点。刚才提到过，可按照任意顺序来完成任务。建议先来到距离自己最近的Kirkland的所在地，并且路上也不会遭遇敌人。Kirkland加入之后，练习一下如何给队员下达命令，然后让他跟随自己去找其他队员。慢慢向前行进，左边有一处小栅栏，这里有一棵棕榈树。朝着棕榈树走过去，但不要靠近开口处。准备好，附近有一些敌人，第一次战斗就要打响了。叛军守卫着附近的一条街道，探身出去可清楚地看到他们。出其不意将这些家伙全部干掉。继续向前走，尽量以墙壁或其他较大物体作掩体。敌人会藏身于每个角落，一定要保护好自己的安全。第二个队员Brown躲在一条漆黑的小巷中，而第三个队员Allen则等在一间小仓库的门口。让他们加入队伍后，稍作调整，准备进行下一个任务。

任务2：寻找侦察机器人

朝着目标地点前进，路上偶尔遇到一些单个的叛军，由于敌人的藏身地点都比较隐蔽，因此也不可大意。很快来到火车站，这里的地形比较开阔，你和伙伴很容易成为敌人的靶子。将敌人消灭干净后继续前进，发现路上有一些狭窄的小巷。进入小巷，尽量躲在阴影中，并且利用周围的物件作为掩体，可避免不少麻烦。来到目标地点后，激活侦察机器人，准备进行新的任务。



任务3：利用侦察机器人找到Ramirez

这个任务非常简单。你不必自己冒险去寻找Ramirez，只要给侦察机器人下达命令，它将找到Ramirez所在的位置。当然，给侦察机器人多设置几个路点效果会更好，它还将发现一些新的敌人。不过，侦察机器人的行进速度缓慢，你在等待它完成任务时可尝试着干掉右侧小巷中的敌人。侦察机器人找到Ramirez之后，任务将自动完成。在此之前，你应该带领着伙伴来到指定的建筑物跟前。


居高临下射击敌人

任务4：消灭防空力量

按照直升飞机驾驶员所说，必须干掉3个装备火箭筒的敌人，否则直升飞机无法接应。这或许是目前为止难度最大的一个任务。建议先派出侦察机器人查看附近区域的情况，然后采取下一步行动。你可先从右边的第一个火箭筒手下手，必须从远距离射杀他，并且最好是一枪爆头。而后朝着第一个火箭筒手所在的房子走过去，准备从右翼突袭第二个火箭筒手。路上干掉一些叛军，他们大部分人守卫着仓库的入口。到达新区域之后，小心隐藏的叛军。乍看之下，他们很难被发现。尽量利用箱子和其他物件作为掩体，紧贴着左侧的墙壁，缓慢探身出去，干掉火箭筒手。不过，还要留意左侧的狙击手，将几枚手雷投掷过去，可解决掉敌人。接下来进入小巷，这里有一辆燃烧的汽车。一路向前走，很快找到第三个火箭筒手。向右移动，选好位置，干净利落地干掉敌人，然后准备进行下一个任务。

任务5：撤离

最后需要做的事情是安全撤离，撤离地点位于大型仓库的房顶。这时一些叛军赶来增援，利用墙壁和其他物件作为掩体，快速消灭敌人，然后朝着仓库大门前进。仓库周围埋伏着一些敌人，并且隐藏着一些狙击手。小心翼翼地登上狭小台阶，进入打开


用猛烈火力压制敌人

操作指南

鼠标左键：射击	**鼠标右键**：瞄准
鼠标滚轮：顺序选择欲下达指令的队友	
按下鼠标滚轮：打开指令栏	
G：队友视角	**X**：动作
F：武器选择	**Q**：向左窥视
E：向右窥视	**R**：填装弹药
C：蹲卧快捷键	**V**：站立
Z：切换武器射击方式	**N**：夜视仪
Tab：地图	**左Shift**：助跑
左Ctrl：蹲站快捷键	
Space（空格）：滑铲和飞扑（快速卧倒）	
~：命令全体队员	**1**：1号队员
2：2号队员	**3**：3号队员

的大门。建议让其他队员在前面开路，干掉大部分叛军。另外，仓库中的光线非常昏暗，最好开启夜视模式，消灭剩余的敌人。上楼之后，左侧有一条通道。杀死快速赶到的敌人，从前面的出口离开。向左走，顺着楼梯上去。一路杀到房顶后，命令伙伴们快速登上直升机，完成任务。

政变

本关要点：第一部分任务比较困难，或许会吓你一跳。你必须一路杀到被许多敌人占领的大广场，并且稍后还要返回广场，与更为强大的敌人战斗。第二部分任务要求你留意敌人的狙击手，他们大多隐藏在周围建筑物的屋顶上，最好时不时地使用战术视角，以便发现他们的行迹。任务的最后部分要求你摧毁一辆敌军坦克，只要沉住气，应该并不困难。在武器选择方面，如果选择了狙击步枪，那么需要节省弹药，每发子弹都要命中目标。如果选择了标准机枪，也不要忘记将速射改为点射。另外，记得使用MP5。

主要目标：首先必须找到并救援总统，他被叛军绑架。幸好他的位置会出现在地图上，你必须赶到那里，解救总统，清理敌人，然后保护总统到达撤离点。撤离点位于停车场的屋顶上。

任务1：到达VIP 1所在地

从直升机下来后，集合队员，朝指定地区前进。找到正确的路径并不困难，不过要小心路上的敌人。第一批敌人就在附近，最好采用探身出去的方式干掉他们。朝着大街前进，蹲下躲在汽车后面干掉前面的敌人。来到大街另一端，继续向前走，在一道高墙前向左转，建议让其他队员待命，自己独自向前移动。广场被很多叛军占据着，小心地探身出去，仔细查看周围情形。刚才没有让其他队员跟来是正确的，以免他们主动向敌人发动正面攻击。这时最好用狙击枪攻击敌人，利用附近的墙壁作为掩体。当一些敌人靠近时，可用机枪干掉他们。如果没时间换武器，可暂时后退，让其他队员解决麻烦。将整个广场上的敌人消灭干净后，让队友集合到身边，朝指定地区前进。这时发现一辆敌军装甲车行驶过来，首先干掉车上的炮手，接着射击车上的其他敌人。敌人会下车进行反击，可用火箭筒将装甲车彻底摧毁。而后继续前进，有多条路线可到达美国总统（第一个VIP）被绑架的地方。建议顺着正前方的小巷走，干掉一些叛军。在小巷另一侧的通道中让队员待命，自己探身出去仔细查看周围情形，发现附近有很多敌人正在看押着总统的豪华轿车。这时一定要沉住气，用狙击枪干掉重型机枪旁边的敌人，然后投掷手雷。将视野范围内的敌人干掉后，朝广场前进，快速干掉左侧的敌人。随后将其余队员召唤到身边，赶到豪华轿车跟前，完成任务。


准备降落


火力掩护

任务2：原地坚守

这个任务非常简单，你只需抵挡住敌人的攻击，幸好敌人的数量并不多。尽管如此，你仍必须找到合适的掩体。命令队员藏身在豪华轿车附近的阴暗角落中，从这里可干掉大多数叛军。

作战常识

1.时时刻刻小心谨慎
2.欲速则不达
3.不要过度暴露
4.避实就虚
5.利用周围物体作为掩体
6.节省弹药
7.正确选择武器和辅助装备
8.善于使用战术地图
9.注重团队力量
10.从不同方位攻击敌人

任务3：声东击西

返回先前的广场，准备组织一次声东击西行动，发现敌人重新占领了广场，并且一辆敌军装甲车停靠在广场的另一侧。这时需要全体队员进行战斗，而你则必须集中精神干掉装甲车上的炮手。将广场范围内的敌人全部清理之后，朝指定地区前进。另一批敌人守卫在一辆大卡车附近，可采用探身的方法消灭大部分敌人。要留心右侧房顶上的狙击手，一定要先将他们干掉。然后进入下一区域，顺着唯一的路径朝指定地点前进。距离目的地六七十米时让队员待命，而你则要小心地探身出去，瞄准油罐射击。巨大的爆炸之后，任务完成。


精确瞄准，一枪毙命

任务4：到达VIP所在地

一辆敌军坦克朝着爆炸事发地行驶过来，虽然可用火箭筒摧毁它，但没有必要。进入右侧的小巷，干掉一些叛军分子，来到一片敞开的区域。用狙击枪消灭周围的敌人，要留心突



然从身后出现的敌人。继续前进，穿梭于小巷之中，毕竟敌人不会在小巷中安排重兵守卫。来到大型停车场后，注意两座大型建筑物之间的小巷。穿过去，干掉路上的敌人。在交叉路口向左走，让队员们进行火力掩护，消灭全部敌人，完成任务。

任务5：到达VIP 2所在地

朝目标地点前进，干掉沿途隐藏着的零星敌人。在交叉路口向右走，找到地下停车场入口。走近装甲车，发现墨西哥总统（VIP 2）正躲藏在里面。

任务6：保护VIP撤离

这个任务有一些麻烦，主要是不能确切地知道应该做什么。命令队员留在停车场，并且不要靠近入口，而你则利用平台来到停车场房顶。快速干掉狙击手，否则他们将射击直升机。等直升机降落后，朝它跑过去，迅速拿上ZEUS-MPAR火箭筒。然后，就留在停车场的房顶上。发现敌人坦克就用火箭筒摧毁它。而后停车场内的装甲车将自行离开，完成任务。

总统势危

本关要点： 第一部分任务要求你消灭几小股敌人，他们的装备比较差、不难对付。稍后战斗将会比较棘手，需要避开狙击手和火箭筒手。任务的最后部分非常困难，首先必须摧毁3挺重机枪，然后据守指定区域，抵挡许多敌人的攻击。这些战斗将是整个游戏中最为困难的战斗之一。

主要目标： 第一个目标非常简单，你必须为护送总统的车队清理道路，将周围地区的敌人消灭干净。一旦来到大使馆，需要据守大使馆，抵挡敌人的攻击，而增援部队不会提供任何直接的帮助。

任务1：伏击敌人

落地后躲在砖墙后面，小心地探身出去，干掉附近的敌人。随后准备伏击前往附近广场的敌军护卫部队。让队员集合到自己周围，然后一起向前走。来到带有喷泉的大广场，命令队员躲在墙边或其他


留意敌人的隐藏地点

大型物体后面。片刻之后，敌军装甲车和卡车到达伏击点。先干掉装甲车上的炮手，然后消灭其余敌人。由于是出其不意的伏击战，因此不会出现太大的麻烦。

任务2：到达指定地点

集合队伍，朝目的地前进。这次路途比较长，将遭遇不少敌人。途中不必急于奔命，一定要留心暗中隐藏的敌人以及一辆敌军装甲车。进入下一区域后，注意附近屋顶上的两个敌人，其中一个敌人装备着火箭筒，需要让狙击手远距离将其干掉。继续前进，距离目的地350米时查看地图，发现一些敌人。小心翼翼地潜行过去，突袭并消灭敌人。而后继续朝目标区域前进，利用平台来到房顶，慢慢靠近房顶边缘，干掉对面的敌人。然后返回第一层，与其他队员会合。接下来准备攻克被叛军分子占据的邻近街道，让队员们躲在可作为掩体的大型物体后面，对付第一拨敌人后，缓慢朝着街道另一端推进。前面有很多狭窄的小巷，需要利用探身的方法干掉盘踞在小巷中的敌人，同时还要充分利用墙壁和汽车作为掩体。集合部队之后，来到附近的交叉路口。最后一批敌人躲藏在左侧，一定要将他们全部消灭干净，以确保这个地区不再有敌人。而后继续前进，来到黄色篷车旁边，准备进行下一个任务。

任务3：摧毁ADAT（防空导弹车）

首先必须要摧毁3挺重机枪。第一挺重机枪位于小巷的另一端，建议从左侧突袭敌人。如果动作迅速，可免遭伤害，对付敌人时尽量爆头毙敌。第二挺重机枪位于右侧的小巷中，可使用同样方法将其摧毁。接着向左转，干掉前面大街上的敌人。最后一挺重机枪位于大街另一端，小心翼翼地匍匐过去，或者射击敌人腿部，或者直接使用手雷干掉他。注意，摧毁敌人重机枪时最好让队员留在后面，自己单独行动。

集合部队之后向右行进，来到交叉路口，向右转，发现第一辆ADAT。注意不要试图接近它，周围有很多敌人。原地不动，瞄准ADAT，在小队指令栏中选择“Attack”。几秒钟后ADAT将爆炸，然后干掉其余敌人。很快，敌人装甲车赶到。如同先前一样，先干掉


小心隐藏的危险

炮手，然后消灭剩下的敌人。当然，一颗火箭弹或两枚手雷就可解决问题。第二辆ADAT停放于第三挺重机枪附近的一幢建筑物中。还是使用同样的方法，组织空中打击力量摧毁它，然后准备进行下一个任务。

任务4：救援VIP 2

回到先前的街道，直升机到达后

拿上武器装备，然后向着美国大使馆前进。然而将要到达时大使馆突然爆炸了，这时需要迅速救援躺在大使馆地板上的墨西哥总统。进入大使馆，找到墨西哥总统，命令全体队员躲进大使馆，不要留在外面，否则很容易毙命。很快，第一拨敌人从左侧墙壁上的洞口冲过来，企图杀死墨西哥总统。你必须不惜一切代价保护总统的生命安全。随后，敌人装甲车和坦克接踵而至。和先前一样，先干掉装甲车上的炮手，然后在小队指令栏中选择"Apache"，用十字锁定目标，命令直升机摧毁坦克。抵挡住敌人的攻击后，带上总统，将他放到降落的直升机上，然后快速返回大使馆。片刻之后，大批敌人又从四面八方涌了过来，其中还包括两辆坦克。稳扎稳打，将敌人消灭干净，直升机将再次飞回来。命令队员们快速登上飞机，完成任务。

强袭

本关要点：这个任务的主要难题是发现敌人，而不是杀死敌人，并且周围环境也并不有利，很多小巷漆黑一片。更为糟糕的是，你无法一直使用夜视仪。前进时一定要小心，很多狙击手隐藏在屋顶上，无计划的行进将损失惨重。任务的第二部分比较困难，将受到很多狙击手的威胁。另外还要避开一些重机枪。任务的最后部分需要摧毁敌军坦克，但相比之下并不困难。

主要目标：首先必须找到并且摧毁敌军控制的碉堡。而后占领敌军营地，并且摧毁一些武装战车。

任务1：到达补给点

在阴影中行进时最好使用夜视仪，尽管如此，也未必能发现所有敌人。顺着唯一的路径来到地图上第一个区域，很快进入一处比较明亮的所在，附近有一个小型蓄水池。蹲伏前进靠近蓄水池，藏在石块后面。向右转，发现蓄水池另一侧有几个叛军分子，将他们干掉，顺着右侧的小路向前走。来到目的地后，从UAV上补充弹药和更换武器。

任务2：摧毁碉堡

向右转，顺着漆黑的小路前进，慢慢靠近第一座了望塔。悄无声息地干掉塔上的敌人后，向左走，干掉重机枪旁边的另一个敌人。接下来向右转，往前走几步，探身出去，小心地干掉两个敌人，然后迅速以墙壁为掩体，消灭闻声而来的敌人。将这个地区的敌人消灭干净后，靠近主路，留意上面碉堡旁边隐藏着的敌人。另外，碉堡中还隐藏着狙击手，要密切注意他们的行动。将周围的敌人清理之后，集合部队朝上层碉堡前进。路上先后干掉两个叛军分子。来到碉堡前，发现旁边的房子里藏着几个敌人。在攻击碉堡之前，先用手雷将他们干掉，然后占领碉堡。将炸药安放到闪光的地点后，快速离开碉堡，碉堡随即被炸毁。接下来准备朝着第二个碉堡前进。集合部队，先干掉右侧的敌人，然后顺着两座建筑物之间的狭窄小巷前进。在前面的石头处很容易发现第二个碉堡。朝碉堡走过去，干掉里面及周围的敌人，然后放置炸药，将碉堡摧毁。


前面的房子中隐藏着敌人


跟随坦克行进


猛烈射击引起爆炸

任务3：摧毁发电所

顺着右侧的小路走，来到附近的降落区，从直升机上拿到C4炸药。返回通向被炸毁碉堡的入口处，朝着主路前进，发现这个区域出现了一些新的敌人，其中还有一辆装甲车。快速消灭敌人后，前面还有一场恶战，大部分敌人都隐藏于建筑物之间，对付起来比较棘手。建议顺着右侧的小路前进，这样可避开很多敌人，但需要小心房顶上的狙击手。来到直接通向发电所的小路后，朝山顶前进，干掉路上的敌人。这时可命令队员将发电所周围的敌人消灭干净，不过还是要留心敌人的狙击手。清理敌人后来到指定地点，放好炸药，然后躲到安全距离以外，看着发电所被炸毁。

任务4：清理关卡

在前往主营地区域之前，必须摧毁一处敌人的关卡。集合队员顺右侧的小路前进，登上小山后从侧翼偷袭敌人，然后命令队员原地待命。你独自接近关卡，在距离六七十米的地方瞄准敌人坦克，呼叫火炮支援。将坦克摧毁后集合队员，让他们向敌人发动正面攻击。不过这个地区还有一些重机枪，必须先解决掉他们。最好能将重机枪手一枪爆头，或者射击他们的腿部。至于其他躲在掩体后面的敌人，则需要不断探身射击。将敌人全部消灭后，朝着下一个目标前进。

任务5：摧毁自行火炮

3个目标的位置清楚地显示在HUD上，不必浪费时间去逐个寻找。朝着敌人营地移动，干掉狙击手，然后将右侧的自行火炮作为第一个攻击

目标。顺着大路前进，突袭守卫自行火炮的敌人。将敌人消灭干净后，引导武装直升机炸毁自行火炮。然后顺着岩石旁边的小路向前走，前往中间位置的自行火炮。如同刚才一样，先将守卫火炮的敌人干掉，然后引导武装直升机摧毁火炮。接下来向右转，这里有一条漆黑的通道。顺着通道向前走可绕开敌人的主营地。来到废弃的装甲车前，沿着小路上山，干掉山上的敌人，瞄准第三门自行火炮，引导武装直升机将其炸毁。随后来到右侧的撤离区，命令队员们快速登上飞机，完成任务。

救难信号

本关要点： 这是第一个夜战任务，最大的敌人就是可见度问题，必须一直使用夜视仪。虽然可使用侦察机器人，但并不能发现所有敌人。另外一些地区比较混乱，使得侦察机器人也没有用武之地。还有一个需要留心的是重机枪，其中一些重机枪乍看之下无法发现，需要使用战术视角，不要贸然冲锋。

主要目标： 第一部分任务要求你摧毁3辆防空坦克，注意其中一辆坦克会干扰无线电信号。而后来到附近的城堡，找到并摧毁两辆武装战车。

任务1：摧毁ADA（防空坦克）

由于没有后援，需要放慢推进速度，使用侦察机器人查看周围情况。向第一辆ADA走去，最好在右侧的石头旁找到合适的射击点。很快，几个叛军分子赶过来。快速消灭敌人，利用侦察机器人发现只有1个敌人守卫着第一辆ADA。探身出去，远距离干掉敌人，然后在指定地点安放C4炸药，将坦克炸毁。接着准备摧毁第二辆ADA。不过它所在的区域无线电信号受到干扰，无法使用侦察机器人。片刻之后，一些敌人到达公园入口附近。突袭敌人，将他们消灭干净。随后朝公园中心地带前进，小心翼翼向前走，远距离干掉左侧的敌人。很快进入了无线电信号干扰地区。第二辆ADA位于很明显的地方，只是周围有很多敌人，必须选好射击点，逐个将敌人干掉。然后来到ADA前，在左侧指定地点安放炸药，将坦克摧毁。紧接着，敌人乘坐两辆装甲车赶到。利用附近的建筑物作掩体消灭他们，同时消灭这个区域的狙击手。而后朝着最后一辆ADA前进，有一条小路通向附近的小山丘。干掉路上的敌人，登上山丘。利用侦察机器人查看周围情况，尤其是附近建筑物中隐藏着的一些敌人，一定要干掉他们。随后来到第三辆ADA跟前，放置好C4炸药，将其摧毁。


猛攻叛军



任务2：摧毁自行火炮

一些敌人朝爆炸地点跑过来，不必理会他们。返回公园中心地带，顺着左侧的小路向敌人营地前进。路上干掉一些敌人，然后将营地左侧及入口附近的敌人消灭干净。营地入口处守卫着很多敌人，其中包括一挺重机枪。先利用探身射击的方法，或使用手雷干掉重机枪，然后消灭其余敌人。进入敌人营地，向右转，找到自行火炮，召唤武装直升机将其摧毁。回到先前的区域，顺着右侧的道路向前走，利用侦察机器人查看附近的情况，同时利用树木和卡车作为掩体，将周围的敌人以及重机枪全部干掉。而后找到自行火炮，召唤武装直升机将其摧毁。


小心狙击手

任务3：撤退

顺着唯一的道路朝地图上方走，千万不要停下来，大批敌人在后面紧紧追赶。进入撤离区后，命令队员快速登上装甲车，撤离战场。

营救

本关要点： 这个任务大部分都非常简单，你将遭遇小股敌人以及几个狙击手和武装战车。你指挥部队应该没有问题，相信在前面的任务中已掌握熟练。任务最困难的部分是对付两架敌军武装直升机，推荐使用ZEUS-MPAR火箭筒，或使用机枪来摧毁直升机。任务的最后部分要求指挥我方坦克行进，确保他们避开敌人火箭筒手的攻击。

主要目标： 你必须在附近的营地中找到并解救一些战俘，然后护送装载着战俘的坦克到达盟军基地。

任务1：到达营地入口

一路朝营地入口前进，干掉路上的叛军分子。在交叉路口前选择右侧的道路，可避开很多敌人。经过巨大

的石拱之后，让队员原地待命，自己朝街道走过去。首先干掉入口附近的两挺重机枪，接着让队员加入战斗，消灭其他敌人，包括一些狙击手。将敌人消灭干净后来到指定地点，准备进行下一个任务。

任务2：营救坦克兵

向右走，利用墙壁和其他大型物体作掩体。一直朝指定的房子前进，干掉路上的敌人，队员们会自动对付狙击手。来到目标房子附近后，先让队员们消灭附近的敌人，然后冲进房子，快速解决掉全部敌人，救出俘虏。

任务3：护送坦克兵到达坦克

在这个任务中，让人头疼的是无法控制坦克兵。这也就意味着尽量避开激烈的战斗，否则坦克兵很容易被杀死。首先要紧贴着右侧的墙壁向前走，快速解决掉零星的敌人。尝试接近坦克仓库，可避开很多敌人，但仓库入口处有两挺重机枪，必须干掉他们。左侧的重机枪容易解决，右侧的重机枪必须探身射击，或者使用手雷摧毁。注意，不要让战俘受到伤害。另外附近的了望塔上还有一个狙击手，必须迅速干掉他。将敌人全部消灭后，坦克兵将自动进入坦克仓库，登上坦克。

任务4：到达隧道入口

这个任务非常简单。坦克将自动消灭大部分敌人，而你所要做的事情就是干掉敌人装甲车上的炮手。另外注意不要让队员们挡在坦克前进的道路上，坦克不会自动停下来。片刻之后，坦克将到达隧道入口。

任务5：摧毁敌人的直升机

在坦克进入隧道之前，需要将隧道周围以及隧道中的敌人干掉，尤其是两个火箭筒手和装甲车。将敌人消灭后，坦克进入隧道，向着另一端出口行驶。不过在到达出口前，坦克又停了下来，原来敌人的两架武装直升机封锁了隧道出口。让队员们原地待命，远离隧道出口，否则他们会自动冲出去与直升机对拼，后果不堪设想。建议选择附近的建筑物作为掩体，直升机的机枪攻击不会造成太大伤害，注意避开火箭筒的攻击。当直升机靠近时，瞄准目标射击。如果发现黑烟，则表明直升机受到伤害。将直升机摧毁后，坦克继续前进，进入新的坦克仓库。这时需要摧毁另一架敌军武装直升机。幸好这架直升机还没有起飞，停在加油站后的平台上。先干掉这个区域的叛军分子，然后找到并瞄准直升机，召唤空中火力将其摧毁。


雾霭中的行动


压制敌人的活动

任务6：带领坦克到达营地出口

回到刚才的坦克仓库，指挥坦克朝附近的街道前进。注意街道另一端的火箭筒手，必须快速将他干掉，否则坦克和队员将受到伤害。一直向前走，注意敌人的巡逻坦克，看准时机摧毁它们。另外附近地区还有两座了望塔，需要干掉上面的敌人。等坦克到达营地大门后，带领队员来到伏击的撤离区，命令队员快速登上装甲车，完成任务。

四分位

本关要点： 这是整个游戏中最具挑战性的一关，主要是地形比较复杂，你无法发现大多数敌人，因此必须一直使用战术视角，另外你还需要保证队员们的安全。战场上有很多装甲战车和重型机枪，并且敌人装备精良，对付起来非常棘手。你需要将敌人一枪爆头，或从远距离攻击敌人。至于敌人的武装直升机，你可使用火箭筒摧毁它们。

主要目标： 首先要求你会合同盟部队，然后救援被叛军绑架的美国总统。

任务1：到达山城

不必急于赶往目的地，这个地区有很多敌人，战势非常复杂。朝着附近的十字路口前进，紧贴着右侧的房子作为掩体。注意左侧有一个狙击手躲在了望塔中，让队员干掉他。而后命令队员们待命，自己向前走到一块大石头跟前。小心地探身出去干掉一些敌人，然后来到前面的几座房子之间，消灭房子里的敌人。接着探身出去，解决掉其他敌人，包括装甲车上的炮手、装甲车旁边的敌人以及附近塔楼上的狙击手。将敌人消灭干净后集合队员，来到指定地点，准备进行下一个任务。


从侧翼攻击敌人

任务2：到达Salvatore所在地

小心地向前推进，向左转，进入狭小通道。这个区域有两名狙击手，一个藏在左侧的小山顶，另一个躲在右侧的破房子中，尽快干掉他们。很快，敌人的一辆装甲车赶到。干掉炮手，不必理会装甲车，它将停在小山顶附近。跟上去，消灭其余的敌人，然后集合部队，朝旁边的小山走过



去，那里有一条小路通向指定地点。这条路上有很多敌人，一路杀过去，在靠近山顶的地方干掉装甲车旁边的敌人。来到装甲车前，命令队员原地待命，前面的战斗颇富挑战性。敌人躲在房子周围，有一些还藏在阴影中，很难发现。将敌人干掉后，让队员们来到小山顶上，干掉前面房顶上的狙击手，然后向目的地前进。发现目标后，不要着急，即便是很小的疏忽也可能导致任务失败。这里有很多敌人，大部分站在附近的房顶上。将敌人消灭后，找到Salvatore和他的部下，不过他们已伤亡惨重。

任务3：救援总统

转身往回走，找到交叉路口，径直向前，朝目标地点推进。路上消灭大批叛军分子，其中包括狙击手和炮手。到达降落区后，从直升机上拿到ZEUS-MPAR火箭筒，命令队员原地待命，然后转身来到岔道口，向左走，顺着大路前进。先干掉左侧破房子中的敌人，接着准备好火箭筒，敌人的直升机很快出现，瞄准好，将其摧毁。另外拐角处还藏着一个狙击手，他的狙击步枪威力不小，迅速干掉他，然后集合队员，向目标地点前进。进入工地，让队员干掉周围的敌人。向前走，来到低层区域，这里空间非常小，必须在敌人还击之前快速干掉他们。美国总统躲在一个角落中，走近他，完成任务。

任务4：撤离

带上总统，保护他来到撤离区，乘上直升机。这时敌人乘坐装甲车迅速赶到，将敌人消灭干净，我方装甲车随即到达。乘坐装甲车来到指定地点，似乎叛军分子掌握着带有核导弹密码的箱子，必须尽快夺回来。于是来到大路上，先干掉狙击手，然后来到街道另一端，也就是刚才摧毁敌人直升机的地方。这时叛军首领已乘坐直升机逃离（看来只能稍后再完成这个任务了）。继续向前走，来到撤离点。直升机降落之后，命令队员快速登上飞机，撤离战场。

Guardrail IX

本关要点：这是一个颇具挑战性的任务，你只能独自行动，一定要小心谨慎，尤其是不能漏杀任何一个敌人。除了狙击手外，还要留意隐藏在建筑物中的敌人，需要经常使用战术视角，以便发现敌人。幸好，你能使用侦察机器人，它在一些区域非常有用。注意，不要行进过快，前进之前一定要侦察周围情形。

主要目标：这个任务的首要目标是夺回被叛军头目带走的“足球”。不过在任务进行中，计划将有所改变。你必须摧毁电波塔，破坏Guardrail IX系统。

任务1：夺取密码箱子

落地之后，向第一个检查点前进，利用侦察机器人查看敌人的位置，然后以墙壁或大型物体为掩体，探身出去干掉前面的敌人。路上会遭遇两个狙击手，第一个在左侧，可暂时不理会他，另一个所在的地势稍微高一些，对付起来有一点麻烦。继续朝目标地点前进，先后干掉两个敌人，不要管装甲车，快速解决掉第三个狙击手。接着向一些大型仓库移动。注意，有一个敌人躲藏在仓库中，必须迅速干掉他。来到仓库区域的另一端，使用侦察机器人查看周围的情况。将附近的敌人干掉后，到达下一个仓库区域，靠近高速公路。这里有一个全副武装的敌人，必须在他开火前将其干掉，接着搜索并接近出口。过了一会儿，接到命令，先前的任务取消，准备进行新的任务。


从远距离狙击敌人


干掉房顶上的叛军

任务2：到达补给点

在前往补给点之前，使用侦察机器人查看整个地区的情况。前面至少有5个叛军分子，其中3个家伙站在轨道旁边，另外两个守卫着附近的街道。向敌人移动，注意左侧有座了望塔，尽快干掉上面的狙击手。接着来到距离自己最近的房子前，干掉前面的敌人。直升机到达时会攻击附近的敌人，你可赶过去消灭剩余的敌人。随后从飞机上拿到ZEUS-MPAR火箭筒。

任务3：破坏Guardrail IX

现在，准备去破坏电波塔顶上的大天线。向着目的地前进，发现敌人启动了信号干扰，自己无法使用侦察机器人。小心翼翼地向前走，在交叉路口向右转，干掉小路上的两个敌人。不要进入仓库，向上走一些，躲在掩体后面，然后探身出去，干掉前面的敌人。继续向前走，干掉了望塔上的狙击手。进入下一个区域后，先干掉左侧拐角处和了望塔上的敌人，然后在电波塔门口消灭重机枪旁边的敌人。进入电波塔，建议打开夜视

仪，顺着楼梯来到房顶。探身出去干掉右侧的敌人，然后在指定地点放好C4炸药。快速下楼离开电波塔，向右转，朝着下一个目的地出发。

任务4：撤离

快速朝附近的轨道跑过去，大批敌人很快就会到达。这时侦察机器人



发动攻击

可恢复使用，派它查看周围的情况。将铁路周围的敌人消灭后，来到岔路口，向右转，注意不要暴露自己，使用火箭筒炸毁巡逻的坦克。然后向撤离区前进，干掉仓库门口的敌人以及右侧的狙击手。在接近撤离点的时候，使用侦察机器人发现狙击手的位置，从左侧出其不意地干掉他。而后迅速登上直升机，撤离战场。

牛头犬

本关要点： 这是一个既容易又非常短的任务。路上你将遭遇很多敌兵。不过敌人装备比较差劲，即使是敌人的重机枪也不会造成太大威胁，可轻松消灭。任务的最后部分有点困难，你必须抵挡住敌人的攻击，保证将军的安全，但战斗相对简单。

主要目标： 首先你需要清除敌人设置在城市中心地区的一些路障，然后保护将军安全撤离。

任务1：清理护送路线

降落之后集合队员向前走。从墙壁后面探身出去，干掉前面的敌人，尤其是重机枪旁边的家伙。而后你可选择两条行进路线，一条是避开主广场，走左侧的道路。另外如果要进入广场，则必须先将周围的敌人消灭干净。而后朝左侧的路障前进，来到交叉路口，先躲在柱子后面干掉左侧的敌人，然后向左走，让队员吸引狙击手的注意，随即快速干掉狙击手。然后让队员原地待命，自己一直向前走，躲在砖墙后面，探身干掉前面的敌人。接着快速消灭右侧的敌人，包括一个火箭筒手和一个重机枪手。朝路障的中心部位前进，投掷手雷干掉另一个重机枪手，攻占这个路障据点。接下来准备攻占第二个路障，它就位于附近。来到前面的大路上，向前走，紧贴着左侧的房子，干掉冲过来的敌人。继续向前，消灭路上的敌人以及左侧房顶上的狙击手。靠近路障时让队员原地待命，自己来到通向上一层的小路上。登上左侧建筑物的房顶，走近砖墙，朝右侧的路障投掷手雷，然后干掉重机枪旁边的家伙。接着命令队员赶过来，消灭剩余敌人，准备进行下一个任务。

任务2：救援将军

来到撤离区，乘上直升机，却发现运送美国将军的直升机坠毁了。现在，你必须去救援将军。朝着指定地点前进，行动一定要迅速，敌人也在急速赶往相同地点。来到飞机坠落点后，命令队员守卫飞机，以墙壁或柱子作为掩体。将军受伤了，不能让敌人接近他。片刻之后，敌人分别从大路和左侧的小巷冲过来，利用探身射



队员之间火力掩护

击的方法消灭敌人。坚持一会儿，我方直升机赶到。集合部队，消灭右侧房子中的敌人，尤其是狙击手。将军必须自己登上飞机，将敌人消灭干净，可确保将军的安全。

任务3：撤离

集合队伍，向撤离区跑过去。不必理会附近的敌人，登上装甲车，完成任务。

猛烈抵抗

本关要点： 由于任务比较困难，因此大部分时间里你必须小心谨慎。第一部分任务要求你对付许多敌人士兵，他们装备精良，你不能犯任何错误。另外你还需要避开一些敌军坦克。接下来你需要摧毁敌人的直升机。在对付敌人狙击手时，一定要使用战术视角来发现他们隐藏的位置。再有就是曾出现在前面关卡中的广场，不要忘记先前使用过的掩体和有利位置。

主要目标： 首先需要破坏Guardrail IX系统。你必须摧毁敌方3个不同的无线电干扰装置。而后来到宫殿区域，寻找叛军头目，准备夺回“足球”。

任务1：到达Zocalo广场

下车之后朝着广场前进，到达广场的道路有很多条，建议选择主路。当队伍来到岔道口时，让队员原地待命，自己向左转，悄悄接近广场。探身出去，发现周围有很多敌人。向前走几步，一个小窗口出现在屏幕上，将军安排了新的任务。

任务2：摧毁扰频器

现在你有两个选择，或者立即与队员们会合，或者尝试着摧毁一辆坦克。这个区域有两辆坦克，摧毁其中一辆坦克不成问题。不过建议不要浪费火箭筒，稍后它还有大用场。避开坦克，回到刚才任务开始的地方。前面的狭小通道可避开宫殿区域。带着队员朝着第一个扰频器前进，将扰频器周围的敌人消灭干净后，用机枪射击天线，从而摧毁扰频器。接下来命令队员向后走，躲藏在附近的小巷中。你独自朝着第二个扰频器前进。一旦来到一个小平台跟前，就会出现一架敌人的武装直升机。使用火箭筒将直升机摧毁，然后让队员干掉其余

敌人。继续朝着第二个扰频器前进，绕开中央广场，将扰频器区域内的敌人消灭干净。同先前一样，射击天线，摧毁扰频器。然后按原路返回开始任务的区域，这样不会遇到敌人。朝着第三个扰频器进发，路程不远，留意附近的敌人，尤其是左侧，让队员们干掉敌人，而你自己则可躲在砖墙后面，朝敌人投掷手雷，然后摧毁扰频器。接下来集合队员，朝着最后一个扰频器前进。附近的房顶上有一个狙击手，



躲在墙后探身射击

一枪爆头将其干掉。当经过一处爆炸的建筑物时，让队员原地待命。一个小巷通向一条宽敞的大街，那里有不少敌人，其中包括一个狙击手。快速干掉他们后，让队员们跟上来，通过大街，走进左侧的通道。在漆黑的小巷中，探身出去，干掉前面不远处的3个敌人。接着向前走几步，干掉装甲车上的炮手。这时不必再向前走了，投掷手雷，摧毁扰频器，完成任务。

任务3：寻找Carlos Ontiveros

回到最初下车的地方，发现两辆坦克赶来增援。指挥坦克朝广场地区前进，先干掉广场下层地区巡逻的敌人坦克，再摧毁另一辆，然后命令队员干掉剩余的敌人。朝着王宫前进，宫殿大门将被炸毁。很快，出现大批敌人。将敌人全部消灭，朝着宫殿入口前进，发现入口处守卫着一挺重机枪。让坦克开炮炸死机枪手，然后干掉其余敌人。顺着唯一的走廊杀向目标区域，发现一辆豪华轿车。利用墙壁作为掩体，干掉轿车周围的敌人。这时接到总部信息，Ontiveros已带着“足球”（密码箱子）逃走，因此不得不取消此次任务。

任务4：撤离

从大门出来，快速来到撤离区，乘上装甲车，听到叛军头子的对话，完成任务。

处于危险中的北美防空联合司令部

本关要点：第一部分任务并不困难，但也不要贸然行进，否则会损失惨重。最好经常使用战术视角，以便发现隐藏的敌人。另外可利用火箭筒来对付敌人的装甲车。任务的最后部分难度有所增加，你必须到达重兵守卫的大使馆，消灭大批敌人。

主要目标：你必须从叛军头目Carlos Ontiveros手中夺回“足球”，杀死他，从手提箱中找到核武器发射密码。注意，叛军Aguila Seven组织的精英部队将尽数加入战斗。

任务1：到达Ontiveros所在地

行动开始后，不要急于前进，利用附近的砖墙作为掩体，干掉街道另一端的敌人，而后向附近广场行进，注意不要让队员行进过快，要稳扎稳打，消灭敌人狙击手和机枪手。来到交叉路口，向右走，让队员原地待命。前方拐角处有几个敌人，建议躲在大箱子后面，探身射击干掉他们。另外，这个区域还有两个机枪手，必须快速小心地将他们解决掉。而后集合部队，选择重机枪守卫的小路，向目的地前进。这时屏幕上弹出对话窗口，向前走几步，看到Ontiveros乘坐直升机逃入大使馆。

任务2：到达补给点

向目标地点前进，路上干掉一些敌人。到达补给点区域后，发现这里停着一辆敌人的装甲车，另外还集结着大批叛军分子。使用火箭筒摧毁装甲车，然后干掉其余敌人。不过战斗比较艰苦，大部分敌人都躲在暗处。接下来靠近降落区，小心附近房顶上的狙击手。将敌人全部消灭后，直升机出现，拿到补给武器和弹药。

任务3：消灭叛军分子

向被摧毁的大使馆前进，准备与负隅顽抗的敌人决战。很快，在拐角处遭遇到第一批敌人，注意右侧的机枪手，让队员帮忙将其解决掉，或者直接使用火箭筒将其干掉。来到大使馆后，发现这里防御森严，不但有一些隐藏的狙击手，还有几挺重机枪。从远距离可干掉几个敌人，但无法组织正面进攻。最好从左侧发动攻击，干掉外围敌人，然后将手雷投入大使馆中。接下来顺着楼梯到上一层，干掉一些敌人，与队员配合，冲入大使馆，消灭剩余敌人。

任务4：找到General Ontiveros

来到指定地点，发现叛军头子Ontiveros的尸体。

任务5：撤离

不必理会Ontiveros的尸体，直接离开大使馆，乘坐直升机离开，最终完成整个行动任务。P



《半条命2——第一章》

——延续的故事

HALF-LIFE 2 EPISODE 1

■晶合实验室 大漠小虾

精品 总评 8.5

制作	Valve
发行	Valve/EA Games
载体	Steam Games/DVD×1
类型	主视角射击
语言	多国语言版
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium 4 2.4GHz
内存：512MB
显卡：DirectX 9兼容
硬盘：1.2GB

《半条命2》的发售是一场革命。在为Valve带来400万份游戏销量的同时，通过Steam发售游戏的体系不但带来了稳定的财源，而且给游戏的开发工作带来了新模式。我们不能简单地将这种模式视为赚钱，事实上当你打开解说音轨重新玩一遍游戏时，你会通过那些幕后故事真正走近Valve的团队，感受到他们的亲和力和才能。不管怎样，章节式游戏真正缩短了玩家痛苦的期待过程。

《半条命2——第一章》原名为《劫后余生》（Aftermath），正如这个标题所揭示的，你将继续扮演戈登·弗里曼延续《半条命2》的故事，这和《半条命》的资料片有很大不同：后者是用不同的主角，以不同的视角重新经历《半条命》的故事。在《半条命2——第一章》结尾，戈登和爱莉克斯一起逃出了17号城市，他们可能会前去朱蒂斯提到的研究基地，尽管那可能是《第二章》甚至是更久远的故事了……

过度惊慌
Undue Alarm

除了弗地冈人和G-Man，也许没有人确切知道城堡爆炸之后发生了什么。

戈登·弗里曼从黑暗中醒来，看到的是阿狗顽皮的脸。在天穹上，城堡似乎已接近崩溃，巨大的漩涡笼罩在它的上空。戈登听到了爱莉克斯的惊呼，她就在戈登身边，脸上一副不可思议的惊讶。从阿狗那里得到重力枪（只有一点能量了），轰掉废墟一侧铁门上的木条，把铁门吸过来搭桥，随爱莉克斯来到监视器跟前。伊莱和克莱纳出现在屏幕上，但他们带来的却是坏消息——核心将崩溃，戈登和爱莉克斯不可能逃出很远，除非直接干涉核心，减缓反应速度。看来要重新进入城堡。让阿狗搬开直升机残骸，从下面钻过去。来到悬崖边，跳下一层，清理掉前方的废物，沿着崖边来到一小片开阔地。阿狗消失了一会儿，旋即找来一辆还算结实的汽车空壳。好吧，接下来的过程有点扯——坐到汽车里去，让阿狗举起汽车奋力扔进城堡。



好吧，你不收下重力枪爱莉克斯和阿狗是不会让你走的


这个光球要从发电机的侧面打进去

一阵跌跌撞撞之后，汽车在城堡里的某处停靠了，看来乘客们没什么问题。下车，向着火的方向走，经过几处桥梁和通道，从路尽头的栏杆处跳下去。往前是一个被幽灵控制的力场，爱莉克斯建议在滚雷上想想办法。往左后方走，穿过一个矮洞来到一个囤积滚雷的空场。迅速经过几处平台跳到底层（有的平台会坠落），打开底层开关并迅速后撤躲过坠落的滚雷群，再吸住一颗滚雷乘电梯回到上面。让爱莉克斯重设滚雷的追踪系统（变黄后不会伤害到自身），然后把它打进力场电死幽灵。进门，经过一段很长的走廊来到另一处栏杆前，从右侧角落跳下去，沿着窄道来到一座光桥前。桥中间间或会发生爆炸，要看准时机疾跑过去。往前，有一个屏幕上正在播放布林关于寄宿体的奇怪录像，而正好也有一个寄宿体出现在这个房间，爱莉克斯想上去看个究竟，结果却触发了可怕的闪光。离开这个诡异的房间，前面有个被力场控制的房间，戈登的重力枪会在这里重新被充满电。

往前进入昏暗的走廊（有护甲的补给），不久会碰到第2道光桥，这里只有一道光是正常启动的，必须用重力枪吸附一个光球打进桥下左侧的发电机里补充能量。第3道光桥的附近开始出现敌人，让爱莉克斯解决他们，同样用光球启动发电机，然后通过。最后一道光桥发电机的正面被挡住了，必须先绕到右边去，利用反弹把光球打进去。再往前，城堡似乎变得更不稳定了，一路上都在发生爆炸，最终来到一架大型货梯前，用光球启动发电机，电梯开始下降。注意，此时不断有爆炸的残骸从天上落下，要用重力枪适时吸住它们，不然可要梯毁人亡。此外，途中有几次要重新启动电梯，你必须把发电机周围的障碍物吸走，再把光球打进去。电梯停下后迅速离开以躲避重物的坠击，往前进入有核心图案的大门。

直接干涉
Direct Intervention

往前是一场遭遇战，你可尽情用重力枪玩“空中飞人”。在控制区，爱莉克斯重新打开了核心，并且去一旁的控制室呼叫电梯，只有这样才能到核心附近去。


把幽灵拉开，让爱莉克斯出来

电梯停到了核心的底层，出来后首先用光球干掉两个僵尸，否则它们会固执地把发电机关掉。用光球启动底层的3台发电机，沿着光桥转到电梯的另一侧启动开关，让光桥全部指向核心。从新光桥来到底层中央，沿梯子来到中间一层。没有别的出路，只能进入一侧破损的门。干掉一批敌人，从外面吸一个光球进来启动屋内的1号发电机（要快一点，光球有时间限制）打开出口，出去到走廊尽头，打开右侧墙上的铁门钻进去。这是一个所谓的“球管”，有大量光球在管中急速穿梭。利用灵活的左右移动通过这里，从另一头出来，来到核心的上层，到中间去，看准核心收缩的瞬间疾跑到另一端。从这里启动2号发电机，然后从出口的电梯往上一层，这里通往核心的顶层。选择时机跳到顶层转动的侧翼上，在这里要对付密布四周的飞锯，然后跳到顶层的另一个“阳台”上。进入通道，掀开尽头的铁门进去，转过几个弯会看到第2处球管，这里必须结合跳跃才能顺利通过。球管的另一端是3号发电机所在的房间，这里比较麻烦。首先从破碎的窗口吸出一个光球打进发电机，但发电机只启动了一半，此时从启动装置升起的地方跳下去，会发现地下室里有3个光球装置。从右侧天花板的破洞里吸出光球，次第打进3个装置，其中打最后一个球时要站在启动装置下的铁板上，才能顺利回到上层。发动机启动后，从出口回到控制室。围堵系统生效了，终于可延缓核心的崩溃。爱莉克斯说，她查看了这里的控制数据，发现敌人的确希望核心尽快崩溃并摧毁城堡，这样做可把一部分数据传回他们老家去，而她则拷贝了一份数据交给父亲和克莱纳去研究。爱莉克斯还展示了一段奇怪的录像，录像中朱蒂斯声称找到了敌人的研究基地，但还没来得及细说就被一场战斗打断了。

乘电梯下楼，关门堵住一群追兵。把这里的滚雷重新拿给爱莉克斯校准，然后扔进下个房间，很快就能



解决掉一屋子敌人。出门坐上火车，本以为可直接出城，谁知半路上火车发生了可怕的碰撞。火车停下后，爱莉克斯的呼救声和幽灵的咆哮交织在一起。迅速蹲下挪到车厢另一头，用重力枪把幽灵吸走，救出爱莉克斯。轰开摇摇欲坠的车门出去。

爬行生物
Lowlife

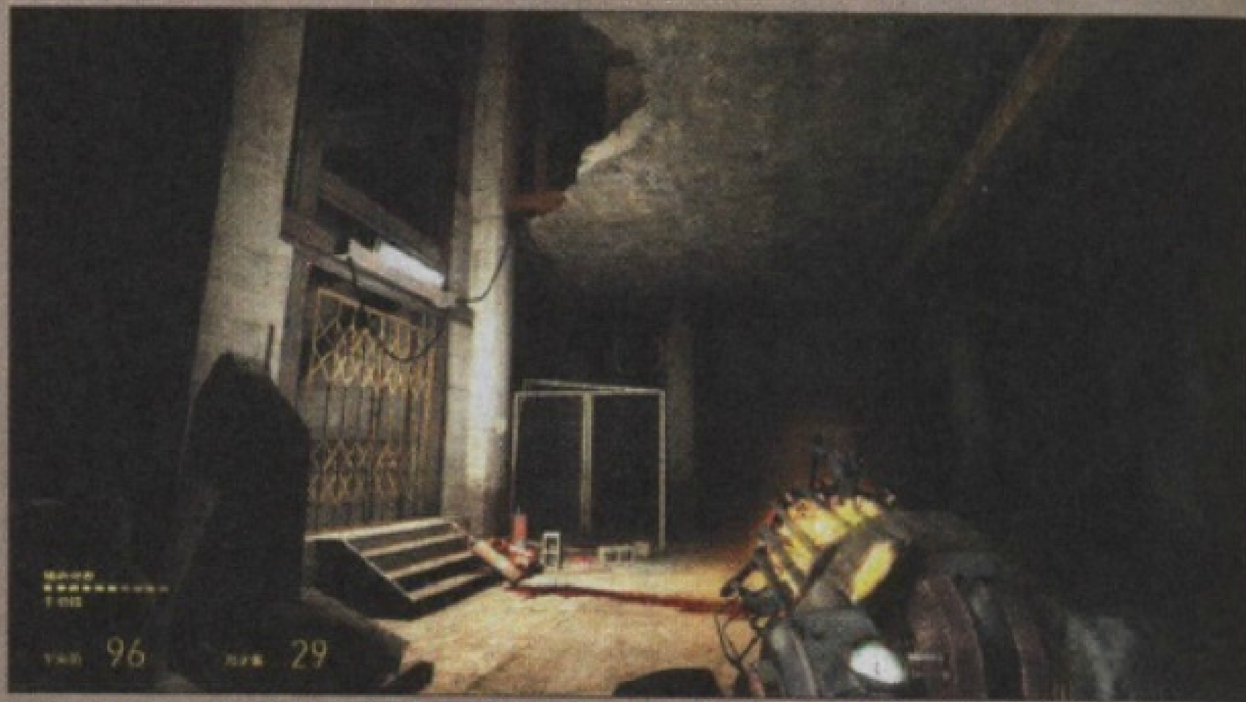
现在必须走路去火车站了。穿过一扇门来到大厅，这里已成了僵尸的天下。由于手中只有重力枪，还是让爱莉克斯来清场吧。大厅的尽头有个小门，门内漆黑一片，打开手电筒，沿着通道前行会碰到一扇密码门，只有找到能量盒恢复供电才能打开它。转身，从墙角的通风口钻进通风道，上梯子，最终来到一个漆黑的房间。仔细搜索房间，在墙角的铁丝网里可找到手枪和霰弹枪，用手枪打碎房间一侧铁门上的锁，进去接好能量盒，放爱莉克斯进来。

打开另一扇门，轰开堵在门口的汽车出去。外面大厅里的灯都灭了，而僵尸正在黑暗中袭来，由于子弹很少，所以最好不要直接攻击僵尸，只要用手电筒照亮敌人，爱莉克斯会漂亮地干掉它们。这时地上出现了蚁狮的尸体，这似乎表明联合军的防御场已崩溃了。往前进入一辆军列，地上的尸体被爱莉克斯戏称为“僵尸联军”，而此时正好有个活着的僵尸联军用手榴弹自爆，炸开了车厢的门。



手枪和霰弹枪在这个角落里，把它们从上方的裂缝里吸出来

从另一侧离开火车，同样来到一个漆黑的大厅。找到散落地上的燃烧棒照亮四周，这里有两扇门，其中一扇中有能量盒，打开能量盒后要立刻转身干掉涌进来的大批僵尸，然后可从密码门出去，上楼来到停车场。



你可以沿着电线去找能量盒

转过几个弯，在有橙色阀门的房间中央有个大坑。如果现在去旋转阀门开门，坑中就会源源不断地涌出蚁狮。唯一的办法是把一旁报废的汽车打到坑里去，压住这些爬行生物（如果坑里不再冒出蚁狮的分泌物就是堵住了）。开门出去，这里是停车场的P6层，在大厅黑暗的一端聚集着大批僵尸和藤壶怪，用油桶火烧了它们，从尽头开门出去，上楼来到P5。联合军正在这里与僵尸和蚁狮混战，等他们战完再往大厅里去。这里有大量蚁狮，解决它们最好的办法是用重力枪将其掀翻，再让爱莉克斯打中它们脆弱的腹部。环顾P5大厅共有3个蚁狮坑，而大厅里仅有一辆汽车。先用这辆车填好一个大坑，然后沿着水泥斜梁上到P4，在一个着火的房间里找到第2辆车，而最后一辆车在P3的栅栏门后面。

打开P3的另一栅栏门，出去后下楼，渐渐下到一片淹水的区域。水里有很多僵尸，而且会从前后夹击，一定要小心应付。趟过大水，打开标着“Level 3”的那扇门出去。这里似乎很平静，和爱莉克斯到光亮的地方去，发现电梯没有开启电源。转身，往电梯正对着的方向走，很快会看到一个被木板封住的门（如果实在找不到，可看天花板，沿着那里的电线走）。进去开启电源，电梯的响动似乎惊醒了四周的僵尸，这里有一场恶战，最好守在门里等电梯。只要留心那些喜欢自爆的僵尸联军，门里还是相对安全的——起码不会腹背受敌。但僵尸是轰不完的，等电梯慢慢下来和爱莉克斯一起冲进去。

逃离城市
Urban Flight

从电梯上到P1，昏黄的光线从栅栏外边射进来。旋转阀门打开电梯旁杂乱的储物间，找到墙角闲置的阀门。让爱莉克斯把阀门装在栅栏门口，打开门。终于回到了地面，一架三脚机甲从远处缓缓走过，留下了城堡周围的一片废墟。克莱纳博士代替布林出现在广场的大屏幕上，向破败城市里的幸存者发布通告。除了通知人们尽快离开城市，他还对反抗联合军的暴政充满了希望。面向城堡，往



这里要面对联合军和蚁狮的围攻

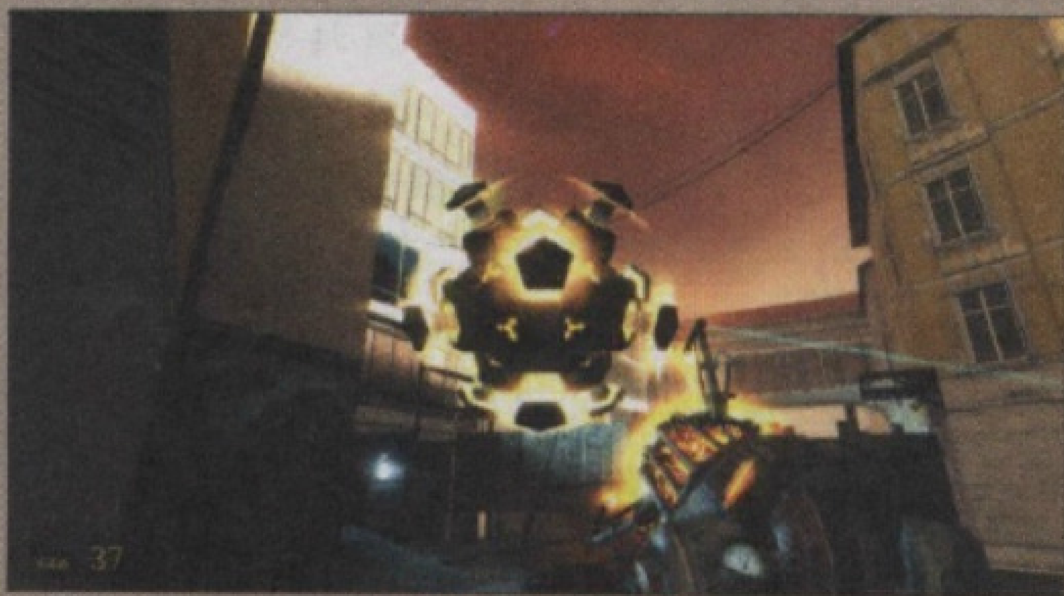
左后方的角落里去，拆掉尽头脚手架上的铁皮钻过去，这里开始出现小股袭扰的联合军。走到巷子尽头，高大的黑铁幕墙会自动打开一个小缺口，从那里来到一片开阔地。

和一名市民会合，把周围的3个蚁狮坑全部堵住。沿着石子路走到街道尽头，找到一扇蓝色的门，击毁门板打开门。在门口吸住门内的座椅弹射出去引爆红外射线，解决掉屋内的敌人，但爆炸也引发了大火。向门的左手边去，会看到引起大火的煤气罐以及一座特别的“跷跷板”。你可收集屋内所有可被吸起的物品压在跷跷板一端，以便戈登在它的另一端时能保持平衡，但更简单的办法是将一把椅

子垫在跷跷板中部的铁管下。从跷跷板跳到碎裂的地板上关掉煤气罐阀门，等火灭后从楼梯上2楼。同样利用红外射线干掉僵尸，从一角的楼梯来到另一条街上。远处的楼上有狙击手，但街上有滚雷，把它给爱莉克斯校准，然后以汽车为掩护利用Z字形跑躲到狙击手附近的街角。把滚雷打进窗口，运气好的话连环爆炸会干掉附近的所有敌人。随后爱莉克斯爬进楼里，她将在这里掩护接下来的行动。

从街角的梯子翻过围墙，不用急着开枪，把四面涌来的僵尸引到大坑附近，让爱莉克斯一一狙击掉。从坑边的小门上楼，来到大坑上方的天桥上，用手榴弹炸掉封闭窗子的木板，让爱莉克斯更有效地提供火力支援。通过天桥后下楼来到街上，这里正有一名联合军在高处轰杀蚁狮（当然他同样攻击玩家）。不要到他的火力范围内去，用重力枪拆掉他藏身处的铁皮，让爱莉克斯干掉他，然后迅速堵上蚁狮坑。此时联合军打开了掩体，干掉他们并清除周围的蚁狮，和爱莉克斯再次碰头。

来到室内，干掉走廊里的一股联合军后会找到一个有大量补给的房间，但这是个陷阱！在门口得到脉冲来复枪后立刻瞄准房间出口，这里很快会涌进一队联合军。从出口离开，路上还有零星敌人，穿过破旧的走廊上楼，来到一个有大量补给品的铁皮房里。从一旁跳下去，会看到前方空地上一只巨型蚁狮在攻击联合军士兵。这里有两个策略。一是落到地面后先不管蚁狮，把附近散落的大木箱迅速收集起来堆在墙角（要堆3层），借此跳到角落的铁丝平台上。这样对付巨型蚁狮就没有什么技术难度了，除非你没有足够的弹药。另一种方法是在空地里与敌人周旋，伺机用冲锋枪或脉冲来复枪扫射。注意用灵活的转圈移动躲避巨型蚁狮的冲锋即可，而普通蚁狮一般很难重创移动的目标。铁皮房下的角落里有无限弹药箱，因此不必太担心火力问题，但这不是说你的攻击是无节制的，因为补充弹药的间隙极易遭到偷袭。



就这样把狙击手搞掉

堵上蚁狮坑后，沿着街道前行，穿过掩体，跳进街尽头的坑里，通过一个墙洞来到建筑内。这里的密码门无法开启，爱莉克斯建议戈登去找线索。观察左侧墙角，击碎通风口的挡板爬进去（小心油桶旁的跳雷）。上了梯子后有两条岔路，其中一条路会上有少许补给，沿另一条路走到头时通风道则会突然坠毁。从身后那个出口小心地爬出去，发现来到了一个布满了跳雷、油桶和红外射线房间。爬上通风道，轻跳到房间中央的铁凳上，再跳到地上，进入有干尸的电梯。一进去电梯就迅速下坠，落入水中。击碎电梯顶上的通风口，游出去浮上水面，发现身边也有一个布满陷阱的房间。用手枪引爆油桶（打着油桶后躲在无法看到油桶的角落）后上岸，穿过破碎的窗子，进入高处的通风道。从另一头出来，发现正处于电梯坠毁前的位置。沿着这里的梯子来到最高处，转身跳到低处的横梁上（很难跳上去，多试几次），再次钻进通风道。通风道的尽头是第3个陷阱，在上面“清理”房间后跳下去，终于发现了能量盒。打开门让爱莉克斯进来。穿过几个房间，直到碰到被力场控制的出口。在此干掉一群联合军后上楼，用重力枪拔掉电源开关（这个房间里还有新武器——弩）。



把椅子垫在这里可谓四两拨千斤



下楼来到街上，往城堡的方向走，会看到市民与联合军的零星战斗。在街尽头干掉一群破门而出的敌人后原路返回，半路上会看到一名市民守在铁门旁。从他口中得知，联合军正扼守着交通要道，而他们正想办法集合更多的人一起冲击火车站。跟着市民走，转过几座楼房来到他们的秘密据点。上楼，由于3楼的爆炸堵塞了楼梯，只能拆掉木板，进入楼梯旁的房间。干掉几个僵尸，穿过一个地板陷落了的房间（你可贴边经过地板或用重力枪将地板击碎，就不会掉到下面去，然后让爱莉克斯慢慢解决下面的活物，再下去寻找战利品）上楼，巴尼出现在另一扇铁门后面。刚和巴尼聊了几句，追兵就到了，看来爱莉克斯在城堡偷的数据的确有点名堂。爱莉克斯建议和巴尼分头走，这样就可引开追兵。巴尼为爱莉克斯指了一条路，然后把撬棒送给了戈登。

过桥到对面，会看到空中有直升机经过。穿过几座毁坏的建筑（注意阴暗的房间里有猎头蟹），放下第2座天桥（击碎阻碍转轮的木板）进入一座废弃的医院。这里不但有大批僵尸和联合军士兵，还有直升机在外扫射。贴墙穿过这一区域来到顶楼，这里将迎来与直升机的大战。首要的任务是下到阁楼底层，在一名市民的尸体旁拿到火箭筒。返回楼上，直升机的强大火力开始渐次摧毁阁楼的屋顶和地板，趁它在空中悬停且不会攻击

的间隙向它发射火箭。你可和直升机一起把屋顶打光再实施攻击，但那样一来千疮百孔的地板会让你很难接近无限弹药箱。

直升机坠毁后，阁楼底层会有一群联合军破门而入。从那扇门出去，经过一个力场控制的门就会来到医院另一侧的走廊。这里几乎成了僵尸的乐园，一般来说，你可在攻击僵尸的


如果你够幸运，可以冲到这里端掉狙击手

同时找到大量补给。留意墙上的路线图，穿过走廊尽头的手术室S415来到第2条走廊（小心S416里的突袭）。这里的主线是进入康复区（Recovery），在尽头W54发生一场战斗后似乎无路可走了，但只要原路返回，走廊中段那个挤满僵尸的房间就会轰然打开。进入这个房间跳进墙角的大坑，落到一个半淹着的地下室里。泅水寻找出路，最后从一个铁皮屋旁边上岸。地下室的一角有扇密码门，显然现在还打不开。在密码门正对的方向有座铁丝网搭起的断桥，你可跳过断桥到前方找到电源。但是建议大家首选下水，用重力枪把补给箱或塑料桶挪到断桥的下面，以浮力撑住桥面，使它踩上去不至于塌陷。现在上岸拉下电闸，虽然水中带电，但你仍可通过浮起的断桥跳到漏电的地方去，然后从右侧的水泥墩和铁管回到铁皮屋里。

进入密码门上楼，和爱莉克斯重新碰面。往前，有一间地板崩塌了的大屋子。在楼上把下面的猎头蟹干掉再下去，轰掉一批僵尸后可来到外面的环形走廊。从角落里出去，穿过几个房间会看到一处自动机枪把守的走廊。不要试图攻击机枪，唯有迅捷地利用走廊两侧的凹间作掩护挪到力场的附近去（中途会涌出大批僵尸），破坏力场另一侧的电源。继续往前，终于可离开这个鬼地方了。

离开17号城市
Exit 17

戈登和爱莉克斯被监视器发现了，这可能引来更多的联合军。爱莉克斯建议立刻去找巴尼。轰开木板出门去，巴尼就躲在停车场的一角。他打算把市民分批送到火车站，而戈登和爱莉克斯要为他们提供掩护。

护送任务共分4次。开始时巴尼会守在标有“53”字样的红色铁皮屋里，而屋门正对的白色铁皮屋则是通往火车站的唯一路线。将开始的一拨人送到火车站内部不会有任何麻烦，但回到停车场时这里就布满了飞锯和跳雷。解决这些讨厌的家伙后去巴尼那里领第2批人，这时火车站内开始出现敌人。第2次回到停车场时远处的楼上会出现一名狙击手，枪法极好，必须用火箭筒干掉他！虽然火箭筒射


这是轰掉装甲车的最佳位置

程有限，但可用快速的Z字形跑尽量接近医院，然后一发命中。带上第3批市民后，火车站内会涌入大批联合军。由于悬挂的火车头崩塌了下来，你必须从大厅右侧的斜梯上到2楼，再把众人带到目的地。第3次回到停车场时，联合军动了真格，竟然开来一辆装甲车。对付它最好的位置是靠近火车站铁皮屋一侧的掩体，这里距装甲车足够近，又利于掩护自己。最后一次护送，巴尼会一起行动，但停车场和火车站内的敌人也很多，注意不要耽搁太久，敌人会每隔一段时间自动刷新。

为了市民的安全，爱莉克斯建议巴尼先走，毕竟联合军追击的是她和戈登。和爱莉克斯一起去火车站的另一侧，拧开阀门，准备呼叫下一辆列车。但此时铁路线上突然闯入一架三脚机甲，强大的火力将戈登的藏身处轰得一片狼藉，没办法，只好躲进刚被炸开的门。这是一间堆满集装箱的大仓库，进入铁丝网内，穿过一个打开的集装箱来到仓库明亮的角落，从这里上坡，就会看到机甲的行踪。不要试图和它交火，我们只是在最快速地逃命而已——穿过2层打开的集装箱（小心猎头蟹），跳到刚才上坡处的集装箱顶上，从此处跳到高处的一圈临时平台（有补给）。小心那些跳雷，利用平台上铁皮的掩护，迅速跑到尽头跳下去。机甲开始攻击身边的集装箱，趁攻击间隙往左跑，跳到左侧停靠火车的月台上。这里仍无法喘息，干掉两名联合军士兵，紧接着还要躲避油桶的连环爆炸。之后可从车厢间的缝隙跳到月台的另一侧，补给之后迅速跑上梯子，躲到铁皮掩体后面去。

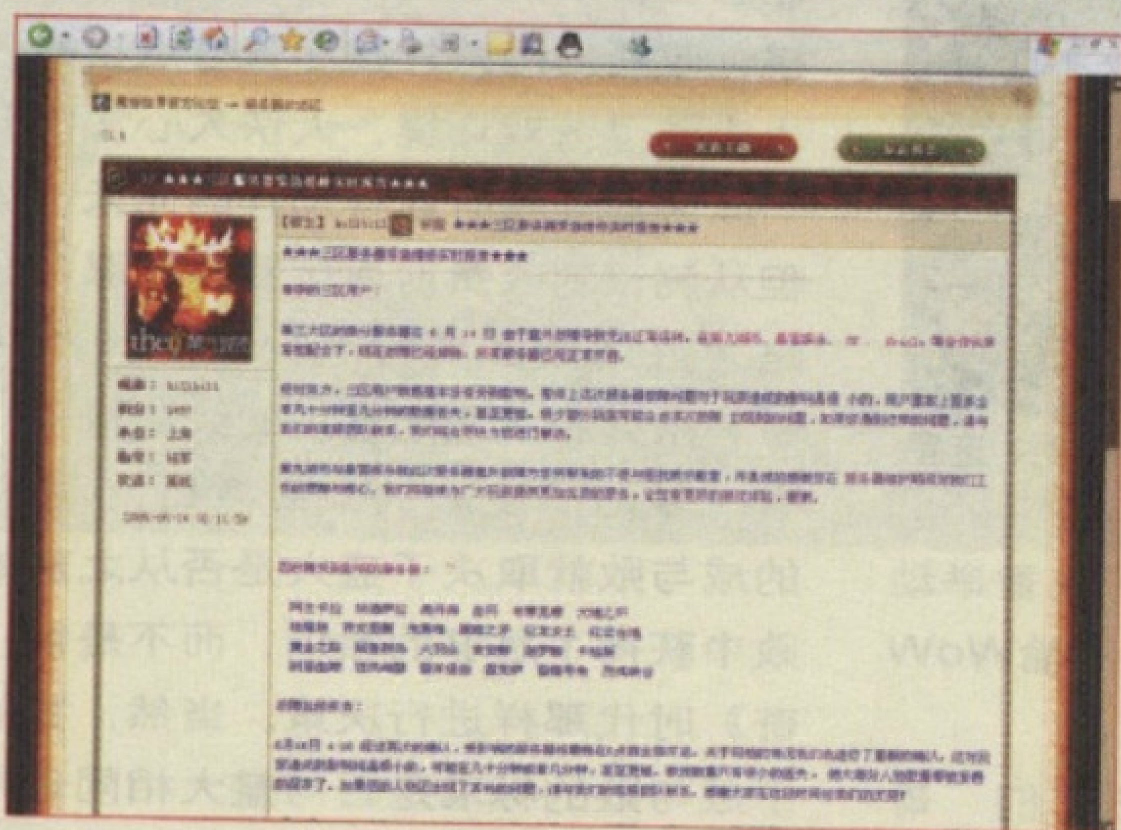
现在，亡命之旅终于到头了——你一定发现了旁边的无限弹药箱。躲在掩体后，首先吸引机甲把子弹倾泻到铁皮上，然后从铁皮的缝隙里观察，耐心地等它开始左右移动时（此时它即使发现目标也要调整姿态，无法立刻攻击）再探头出来攻击，一般10发火箭以内就可干掉它（注意，火箭发射后最好停顿一下再回到掩体里，否则火箭可能绕回来）。

爱莉克斯对戈登作了个夸张的表情，好像她真的不相信能活着离开这里。火车缓缓地驶离这座灾难的城市，带着联合军的“依依不舍”。远处，数据开始被传送出去，而城堡发出了耀眼的光芒，这道光瞬间笼罩了周围的一切，除了爱莉克斯的惊呼，世界仿佛只剩下一片白色…… P


隐蔽在这里和三脚机甲周旋

双周回眸

事件：《魔兽世界》三区服务器停机维修



6月14日，《魔兽世界》三区部分服务器出现异常状况而停机维修，引起玩家的强烈反响。根据九城的官方说法，6月14日早晨8时25分，由于在数据库中发现一个潜在问题，九城与暴雪技术人员紧急关闭了三区的24组服务器排查故障。6月16日早晨6时，在经过近46个小时的等待后，受影响的最后一组服务器重新开放。但随后登录游戏的部分玩家发现，由于服务器回档等原因，他们的虚拟物品遭受了不同程度的损失。由于有不少玩家在论坛发贴抗议，一时也传出了关于受损失玩家数量的不同说法。几天后，九城发布官方声明，称只有近百位玩家被核查后发现有少量虚拟物品丢失，绝大部分人物数据都被妥善保存。

小虾：一些玩家在事后质疑九城，为什么不参照欧服、美服的做法给受损玩家一定程度的补偿。这倒是每次类似事件发生后的老大难问题了。玩家与运营商分别在极力夸大或缩小事件的损失，而他们的交集在何处，我们还无法看到。

人物：李宇春



作为九城的网络游戏《超女世界》的代言人，李宇春于6月29日来到上海，为在当天开幕的第二届中国国际动漫游戏博览会上展出的《超女世界》进行宣传。对于自己在游戏中的卡通形象，李宇春表示，这是第一次看到自己的卡通形象。而面对像不像本人这个问题，李宇春挠了挠头说："还好吧。"

小虾：真的还好，见过了那么多游戏代言人，这次总算没笑盈盈地来一句滴水不漏的官方说法。

声音："我们欢迎《魔兽世界》"

"我们欢迎《魔兽世界》的到来。"近日，索尼娱乐全球制作室总裁Phil Harrison在PlayStation官方杂志的采访中大谈PS3的发展战略，并对暴雪娱乐的摇钱树《魔兽世界》张开了双臂。他说，《魔兽世界》没有登陆Xbox 360，就是因为Xbox 360 Live的数据都归微软管理，暴雪插不上手，而PS3半开放的网络则允许网络游戏运营商自己管理数据。



小虾：如果《魔兽世界》果能发售PS3版，无疑可能成为索尼在欧美主战场与Xbox 360竞争的胜负手。问题是，这恼人的PS3还完全没有踪影呢。

动向：《魔兽世界》美服移民始动

北美暴雪于6月底正式开放了《魔兽世界》美服的跨服务器帐号转移服务，转移一个账号的费用约为25美元。此次移民并非没有限制，首先暴雪只开放了12个目标服务器，且角色一旦转移就不能再转回原服务器中，每6个月同一账号只能转移一次。此外，玩家只能向同服务器类型的服务器转移角色，转移的角色必须是10级以上。而玩家"搬家"所能携带的金钱也有限制，虽然限制很宽松——51级以上的角色能带5000G。



小虾：对移民的种种限制是意料之中的，暴雪一直强调，移民服务不是他们乐意干的，只不过是响应玩家的强烈要求。虽然这也算从善如流，但考虑到可能出现的风险，如果可能，恐怕暴雪还是宁肯不要这点手续费的。

数字：40 000 000

以免费的名义敛财，上海征途网络运营的网游《征途》似乎已经成了业界的异数。据报道，史玉柱自称《征途》1个月可进帐4000万元人民币，而醒过味来的玩家开始更猛烈地攻击这款游戏的"免费"策略。"《征途》就像超市，所有需要的东西都可以直接拿，可一结账你会发现又超支了。"有玩家打了一个形象的比喻。"想不花钱玩的，结果就是窝囊死。"一位某星期投入600元、最后不得不放弃游戏的玩家说，"因为这款游戏的最大特色就是鼓励你'抢劫'。某些职业玩家花几千、上万元打造装备，然后天天去抢其他玩家的镖车，被杀的不服气就花钱打装备，也去抢。"而史玉柱自己却不同意这种看法，他自认为还是一个挺有社会责任感的商人。为防止玩家过度沉迷，《征途》里还加入了疲劳系统……

小虾：史玉柱的意思是，我算看准了中国人的心态，这是一个愿打一个愿挨呀。是呀，为什么有那么多人后悔不迭了，还有那么多人前赴后继呢？我不由得想起了"今年过节不收礼"的广告，看来在研究国人心态方面，史玉柱也是一屡试不爽的大师级人物。

■快评

DDO成败论

■北京 卡卡

盛大的《龙与地下城Online》（以下简称为DDO）在推迟了一次测试日期后终于在6月28日开始了内测，和当年的《魔兽世界》一样，DDO内测同样出现了一号难求的火爆局面。但比WoW更绝的是，盛大宣布DDO内测号在内测开始后3天不登录即被收回，虽然没有人敢把好不容易求来的账号烂在手里以验证这一手段，可这番举动在最大限度地利用了内测号的同时，貌似也让DDO内测取得了不输WoW内测时的气势。



内测第一天，风暴湾的冒险者络绎不绝，这会是DDO的好兆头吗？

盛大也许本无心拿DDO和WoW作比，但舆论还是喜欢把它们“哥俩”拉到一块来说事，如DDO一定不成、盛大一定失败云云，一如当年对付WoW的同一番论调。想想也是，DDO本身的复杂性和特殊性似乎已经确定了它的小众定位，而内测开始第一天的服务器崩溃、难看的界面字体、某些不能被DnD核心玩家接受的翻译似乎也预示了它不能长足地吸引各方面玩家。而一些进驻DDO的公会好像也当是在玩泡菜，酸溜溜的中式名字满地跑，看得某些高阶玩家心里不爽（尽管不理他们也就是了）。但这些不足以宣判盛大的死刑，就像WoW一样，一年前人们以各种理由宣判它的死亡，现在又以各种理由宣判它即将死亡，但事实已经说明了一切。

我们应该看到，九城在《奇迹》的失败中总结了大量的经验教训，这让它在游戏的运营中走下了几步关键的棋，收费后严杀外挂尽管有点狡猾，却也肃清了游戏环境，大快人心。因此，一款游戏即便有这样那样的先天优势，但从测试到收费前后运营商的服务与策略才是成败的关键之处。盛大有《传奇》系列和《泡泡堂》的大获成功，也有《梦幻国度》的反面教材，而DDO的成与败就取决于盛大是否从之前的成败中获得了足够的教训，而不是像《传奇》时代那样进行决策。当然，我们关于成与败的标准是否与盛大相同也是个问题。看看DDO与WoW在北美的占有率之比，你就能明白DDO再成功也有个限度。盛大期待的是小成还是大胜？这一点恐怕还无人知晓。有人说，盛大当初签约DDO就像签《粮食力量》那样别有用意，可一年前，盛大还有雄心勃勃的数字家庭计划，它并不只指着DDO赚钱。

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）

■网游事件簿

●网易表示，参与《天下贰》第二次技术测试申请的玩家数量比预计的要多得多，准备的测试帐号已从原本的4000个增加到8000个，这次技术测试已经于7月7日开始。



●NCsoft日前表示，最近几个月爆出的游戏帐号大规模被盗事件，责任并不在公司方面，换言之，并不是NCsoft监管不力导致大量玩家ID被盗。警方表示，目前被盗用户帐号已经达到120万个，而被盗ID中中国玩家占绝大多数。



●《丝路传说》即将更新90级新版，开放功能强大的炼金术系统。在新炼金术系统中，玩家不仅可将装备强化，还可通过系统为装备添加或改变原有的魔法属性。



北美最受欢迎网游排行榜

1	星战前夜
2	激战（公会战争）
3	瑞泽姆传奇
4	卡米洛特的黑暗时代
5	无尽的任务II
6	最终幻想XI
7	英雄城市

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	街头篮球
3	Rohan
4	洛奇
5	鬼魂
6	热血江湖
7	天堂II
8	魔兽世界
9	英雄Online
10	奇迹世界

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

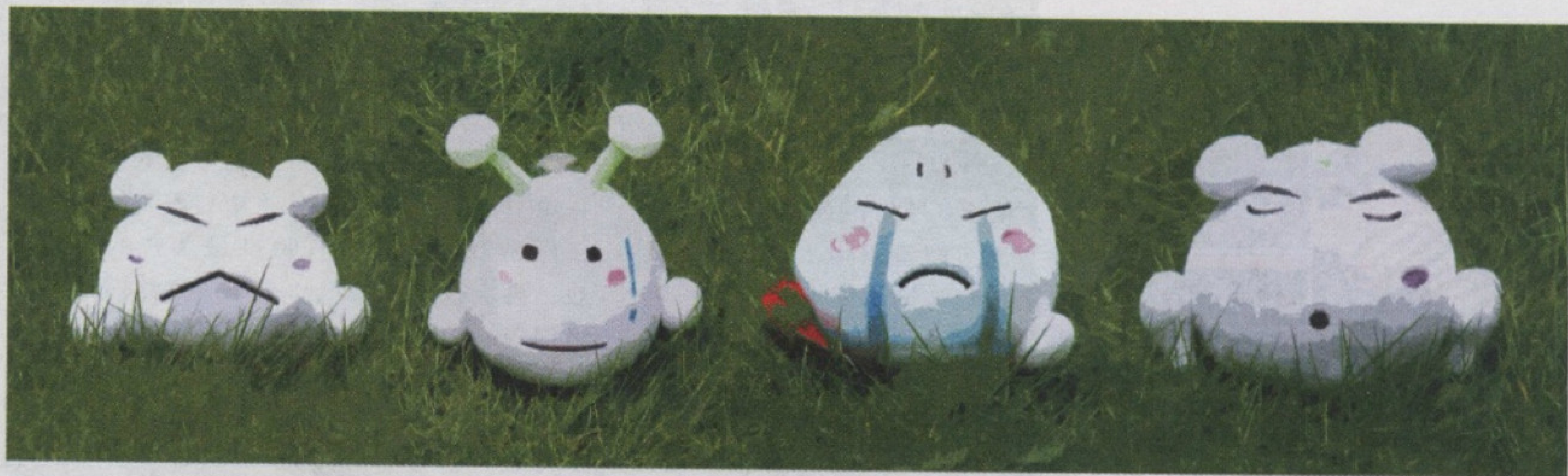
1	洛奇第三章——暗黑武士
2	激战（公会战争）
3	激战二部曲——盟与敌
4	劲舞团
5	希望Online——七彩水乐园
6	RF Online——消失的伊岚高原
7	新绝代双骄Online——名剑山庄
8	三小侠（Grand Chase）
9	水浒英雄
10	飘流幻境

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	天堂一卡通（天堂II）
5	游龙世界充值卡
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
8	iGame一卡通（米果）
9	久游休闲游戏卡（劲乐团/劲舞团）
10	世模一卡通直充（丝路传说）

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com



Q版攻势
看近期网游势力图的新变化

■北京 凯恩

谈到国内的网络游戏运营商，能瞬间闪现在大多数玩家脑海里的，不外乎九城、盛大、网易、金山、久游等几个“品牌”。每次在ChinaJoy、网博会上看到这几大运营商的总裁们坐在一起把酒言欢，也许不少玩家会误会这几大运营商私底下是战略同盟或是朋友。但江湖就是江湖、商人就是商人，同在一个江湖就必然有竞争，而这个江湖近期出现了一些新的变化。

Q版，突破口

也许九城的《魔兽世界》可以被称为网游“江湖”中的“屠龙刀”，所以其他的网络游戏运营商为了避其锋芒，纷纷在游戏类型上另辟蹊径。其中由网易自主研发并运营的《梦幻西游》——这款为网易带来2亿元人民币收入的卡通风格游戏（我们可以称之为网络游戏江湖中的“倚天剑”）就成了许多网络游戏开发商和运营商感兴趣的对象。值得注意的是，和网易同样以自主研发网游为主的金山从来就不掩饰自己对卡通风格网游（习惯上称为“Q版”）的野心。6月份传出的消息说，《梦幻西游》的主策划、号称国内网络游戏策划第一人的徐波带着《梦幻西游》开发团队中的几位核心成员转投金山，并且立即投入到了金山一款Q版游戏新作的开发中。如果这个消息属实，那么这款Q版游戏针对的目标便是《梦幻西游》以及由《梦幻西游》热销而形成的Q版网络游戏市场。



低调的网易取得了一个神话般的成功，许多公司渴望复制它的成功方式

我们都知道，网络游戏开发商之间人才的流动是个悠久的传统，在中国这块游戏人才稀缺的土地上，业界能称得上优秀的游戏策划人员和开发人员一直凤毛麟角。作为此次被挖角方的网易也曾经在2004年网罗过金山公司旗下西山居工作室的主策划赵青。我们无意在此深究更多的“恩怨”，埋藏在这些人才争夺战背后的其实是一场争夺网络游戏市场份额的“战争”。无疑，金山最近的举动是这场“战争”中最激进的“进攻者”，Q版网络游戏就是它的主攻方向。



《梦幻西游》的可爱风格一直是许多游戏希望赶超的，但目前为止还无出其右者

金山的攻势真正被人们所认识还是在2005年年底。2005年12月，金山突然宣布接手我国台湾省的老牌网游运营商华义国际在中国大陆地区的所有业务，其中最受人关注的就是华义国际成功运营多年的Q版网络游戏《石器时代》归于金山旗下，以《新石器时代》的名义重新包装推出。虽然掘出了中国网络游戏市场“第一桶金”的《石器时代》无论在在线用户数量、还是运营收入上都远不如从前（华义当时的说法是2万人在线），但其所带来的研发等人力资源、固定资产和无形资产（包括知识产权）等资源力量却不容小视，特别是他们对于Q版网络游戏的理解，将为金山的下一步动作提供良好的经验支持。就在作为华义国际主要研发基地的成都分公司并入金山成都亚丁工作室后，由亚丁工作室开发的Q版网络游戏《大话春秋》也开始为面市做起新的准备，加入华义的研发力量所带来的效果也可想而知。与此同时，金山也加强了其在代理网络游戏方面的动作，一直传闻将要被金山代理的网络游戏《水浒Q传》近日也被证实。在Q



快乐的原始人曾给许多玩家留下了回忆，但现在它早已不是卡通游戏的王者

版网络游戏市场，金山似乎真的要全面出击了。

四面出击

结合6月份的所谓“挖角事件”，可以看出金山准备在Q版网络游戏市场大展一番拳脚。早先，金山内部据说有“春秋不成，天地不容”的提法，如今随着这次人员流动带来的长期游戏开发计划以及马上就要投入推广的《水浒Q传》，金山的Q版生产线一下子清晰起来，而且是所谓新老结合的产品线。有《新石器时代》在后面撑腰，有新签约的《水浒Q传》即将上马，而《大话春秋》在早前展开了一阵宣传攻势之后，暂时还处于最后的修改阶段。一种说法是，金山如此看重Q版市场并且如此有信心，是觉得一款游戏总有它的生命周期。就像许多人在《魔兽世界》中无尽地Raid，尽管身心疲惫了，但是没有好的游戏出现，玩家还是会习惯性地留在《魔兽世界》里。因此在外人看来，一方面这是游戏精益求精的需要，一方面也是金山要用之前的几款产品进一步提升在Q版游戏运营中的经验。这更进一步让外人坚定了一个印象，那就是《大话春秋》必须要成功，而且金山需要的还不是小成。

我们注意到了金山此前和征途网络的口水之争。这次从Blog上首先发起的争端，虽然后来你来我往颇为热闹，但被人认为有很大的炒作成份，目的是宣传金山最近的游戏产品。而且说实话，在网络上热炒这些话题本身不用付出什么代价，赢得的却是关注的眼球，但是我们也由此注意到了一种咄咄逼人的态势，这不仅仅表现在Q版领域，而是要全面出击。看看金山现在和计划中的产品线——武侠、奇幻、Q版、三国、休闲，所有题材必争。武侠类金山已经靠《剑网》系列站稳了脚跟，说它一家独大似乎也不为过；奇幻类的有《封神榜》《仙侣奇缘Ⅱ》这样的产品，不温不火；Q版我们之前都提到了，应该会同时运营4款左右的产品；三国题材的游戏目前还在金山所在的柏彦大厦里秘密开发；休闲游戏随着金山在大连成立研发基地，似乎离问世也不太远了。

展望“Q版年”

其实Q版网络游戏并不是一个新鲜名词。中国网游市场上第一款取得成功的网络游戏就是Q版网游——《石器时代》。外挂、挂机、点卡、月卡、虚拟交易等名词，可以说是通过《石器时代》的火爆而深入每一个网游玩家的灵魂深处。不过它的成功更多的是因为当时的中国网游市场还属于一块处女地，与其竞争的只有《万王之王》《龙族》等奇幻类MMORPG，操作简单、上手容易的《石器时代》自然在竞争中大占便宜。而在其后出现的《魔力宝贝》《大话西游》等作品的热销也不过是对《石器时代》已经形成的Q版网游市场的加强和补充，这一切直到《泡泡堂》的出现才得到改变。《泡泡堂》最大的成功在于它把网络用户中的非玩家群吸引到了游戏当中，并且祭出了免费游戏这个现在被一而再、再而三效仿的金字招牌。《泡泡堂》的成功是盛大在《传奇》之后创造的另一个奇迹，它的成功最终开启了这场Q版游戏市场争夺战的序幕。其后众多游戏开始克隆《泡泡堂》，但是再也没有一款同类游戏能与它的成功相提并论。此后，便是现在《梦幻西游》和久游音乐游戏的天下了，特别是久游的音乐游戏，再次吸引了大批从来不玩网络游戏的网络用户进入游戏，其中还包括大量的女性玩家。而这个市场也是金山目前最期盼的，正如雷军曾经表示的那样，金山要吸引到全年龄段的玩家进入游戏。



《水浒Q传》，一款同样历经风雨的游戏

在国内的几大网络游戏运营商中，有3家已经以各种方式出击，花上了美国股民的钱。而金山和久游在这方面走了两条不同的道路：久游专心于巩固自己在音乐类网络游戏市场的优势，强化品牌化概念、堆砌用户数量；金山则在巩固其传统原创武侠网络游戏市场的同时，开始在其他类型的网络游戏市场全面出击。一种观点认为，金山其实可以通过多产品系统来分摊盈利压力，由此带来一个稳定的盈利表现。不管金山的目的到底是什么，总之，这场以Q版游戏为先锋的战役已经打响了。



《大话春秋》蛰伏一年有余，虽历经修改，但必须成功的决心仍在

其实，回顾2005年年末的网络游戏市场，有金山这样的雄心，希冀通过推出系列化产品、打造游戏平台、抢占市场份额的游戏公司不在少数。金山在2005年年底的预期是同时运营7款左右游戏，而许多公司的计划比这个还要庞大。虽然目前金山的产品线和当初预计的不太一样（当初还有《剑网3》等产品明确地写在了计划里），但通过代理运营等方式，应该说在游戏规模上金山达到了自己的目标。

展望下半年，金山正用它上半年的努力在打造一个属于自己的Q版时期。在盛大的《梦幻国度》之后，金山有如此的雄心叫人侧目。但这个Q版“集群”的集体出击效果如何，还有待时间来检验。因为一款网游的成败真的不是人的意愿所能决定的。P

大陆网络游戏开发团队系列之四十一

相知百年，重回蜀山

访厦门御风行数码科技有限公司

■本刊记者 Littlewing（厦门报道）

几年前，记者曾有幸前往珠海西山居采访。当时，在国内游戏开发领域尚无人涉足3D动作游戏，而珠海的开发团队却正在开发《天王》。就是在那里，记者认识了现厦门御风行数码科技有限公司的总经理廖连慎。当然，游戏业内从业者的流动本属正常，《天王》制作组的成员后来也各奔东西。在2004年10月的ChinaJoy上，记者又一次见到了廖连慎，这一回，他是带着自己的新作品参展的——由御风行自主研发的网络游戏《蜀山Online》。在ChinaJoy上最吸引记者的，其实是游戏Logo里遒劲的"蜀山"二字以及游戏原画设定中浓重的中国水墨风格。那时，《蜀山Online》还只是一个雏形，游戏的可玩性尚无法预期。而当记者今年夏天来到厦门御风行采访时，《蜀山Online》已经接近完成……

从"文心雕龙"到"御风行"

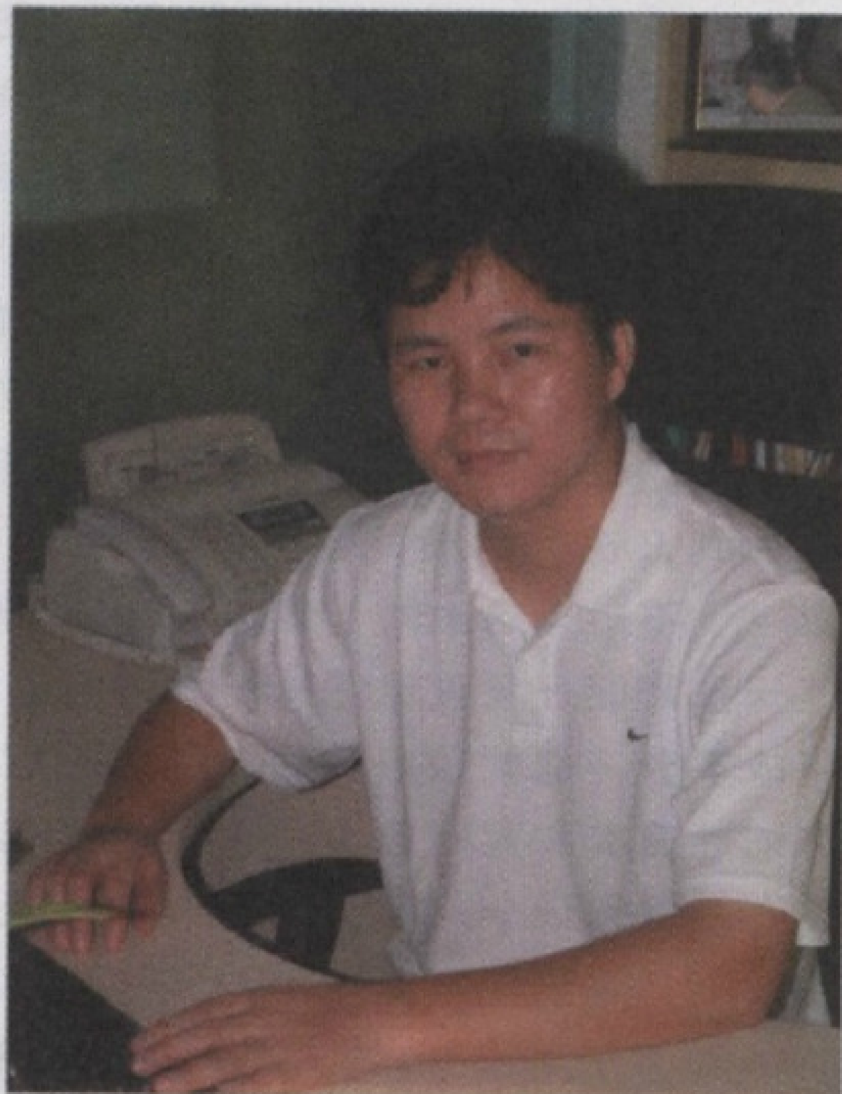
在离开西山居之后，廖连慎和他的朋友一起成立了文心雕龙工作室，主要业务是游戏美工（如场景等）的外包制作。其实，厦门的游戏产业拥有非常好的基础，在单机游戏时代出现了火凤凰、新瑞狮、盘古等多家知名开发公司，但它们中的大多数没能抓住网络游戏大潮来临的时机。随着新瑞狮的解体，厦门的原创游戏力量开始重新组合，出现了不少新的游戏研发团队，它们的中坚力量则大多是从这些老牌开发公司走出来的。

文心雕龙工作室主要由新瑞狮和珠海西山居的一些制作人组建。2004年8月，文心雕龙拿到了一笔近千万元的投资，由于已经积累了丰富的游戏开发经验，于是正式启动了《蜀山Online》这一开发项目，工作室也正式更名为御风行数码科技有限公司。《庄子·逍遥游》中有云：夫列子御风而行，泠然善也。大意为：列子驾着风飞行，飘飘然真是美妙。列子能够御风而行，免于徒步，在世上已是极为罕见的了，而庄子则更高一层，所谓"至人无己，神人无功，圣人无名"，要真正地从功利是非中解脱出来。"既受驾御又服从生命的规律，放任而超脱凡俗，达到至乐的化境"，这是御风行名字的由来，也是他们选择这个名字想要达到的目标。

御风行一直想要制作出展现中国传统文化的游戏。廖连慎说："我希望御风行能够做出一款感动人的游戏，同时在这样的开发环境中，提高员工的凝聚力、基础技能和职业技巧，增加员工之间的交流。充满灵性的开发与严谨有序的管理结合，这就是御风行的风格。"

蜀山，一种矛盾的美感

记者来到御风行时，刚巧是《蜀山Online》内测的第一天，记者当然不会放过这个一探端倪的大好机会。见到《蜀山Online》的第一面令人惊艳，游戏的画面不能说十分精美，却蕴含着一种古色古香的艺术氛围。进入游戏，立刻如置身于电影《蜀山传》中所描绘的修真世界——山峦庙宇悬于云间，远处乌云翻涌，四面云雾升腾。时有侠客御剑飞过，倏然不知影踪，可以说游戏的美术设计承袭了原画稿的大气和不俗。游戏的人物设计有几分港漫的风格，与市面上的其他游戏有明显区别。由于游戏采用3D制作，以动态背景加动画渲染的人物来表现画面，使人物和场景展现出了一种矛盾的美感。如果玩家接触过家用机平台的游戏《大神》或是电影《双面魔神》（A Scanner Darkly），应该会对这类风格有所体会。将中国水墨风格与港漫巧妙融合、展现了御风行团队设计精神的，正是著名的Lithtech引擎。由于有过制作《天王》经历，廖连慎和同事们已经将Lithtech引擎吃透，所以他们选择了最熟悉的Lithtech进行制作。仙风道骨、山精水怪——这是一款到目前为止最纯粹的中国传统风格网络游戏，就连游戏中的设定，也处处与传统文



历经两年开发，廖连慎心中的"蜀山"已经基本上构建好了

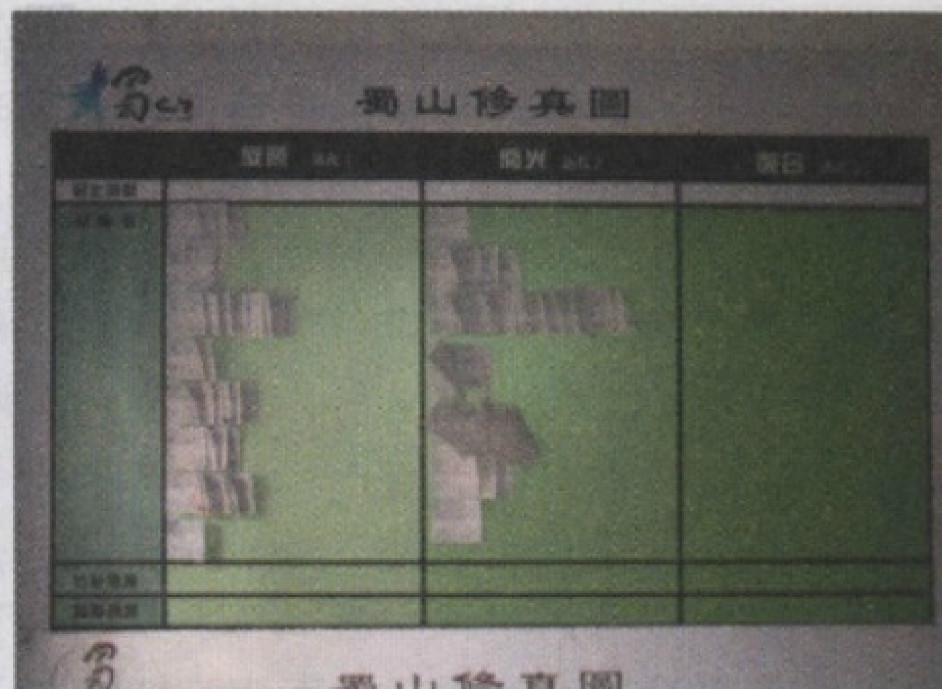

《魔兽世界》玩偶出现在开发人员的电脑前并不让人感到意外，记者在许多开发团队都能看到它们对游戏开发者的影响力


目前国内采用特殊渲染手法制作的网游屈指可数，《蜀山Online》敢于采用这一风格，也算慧眼独具

化挂钩。玩家每提升一定的级别，就要遭遇劫数——这在中国古典小说中经常被提到，而经历劫难、挑战极限的过程则被称为“度劫”——游戏为此特别限制了PK，凡是红名的人物是不能“度劫”的。

《蜀山Online》吸引人的另一处是人与妖之间的故事，而这也恰恰是我们玩家最喜欢的。无论是电影《青蛇》中青蛇、白蛇、法海、许仙之间的情感纠葛，还是游戏《仙剑奇侠传》中蝶仙为延刘晋元阳寿不惜放弃百年修行的悲情段落，都利用人妖之间的情感冲突，创造出了令人回味的戏剧氛围。廖连慎为记者演示了游戏中的一个情节。玩家受命去杀死一个已经幻化成妖的剑侠，在路上，玩家遇到了一个因为出手救人而耗尽元气的女妖，在人妖对立的心理交战中，玩家选择了救起女妖。然而，玩家此行的目标正是女妖的爱人，由于世俗门规不允许人妖结合，年轻的剑侠为了与女妖长相厮守，不惜出卖灵魂幻化成妖，被名门正派视为妖孽，欲除之而后快。师命难违，玩家只得举剑，与已变为妖怪的剑侠决一死战，而双方都不知道这场战斗的目的为何。最终，玩家杀死剑侠，而女妖也殉情而去。除妖之后，玩家却将面对心灵的拷问——人与妖到底是不是势不两立？廖连慎希望玩家在《蜀山Online》中寻找答案。


人与妖的故事，中国神话不灭的主题



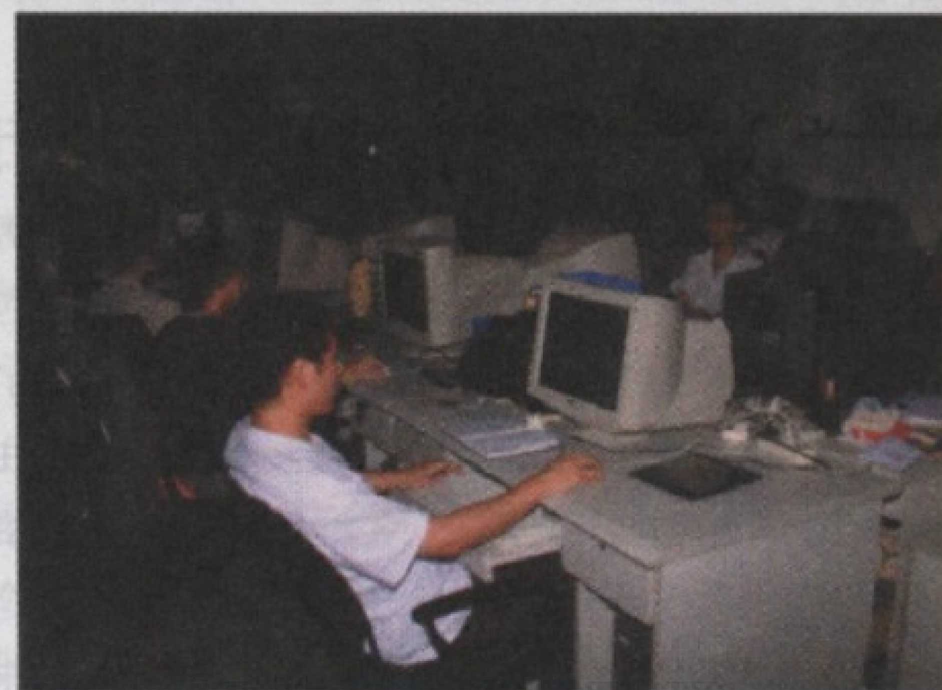
故事卡是御风行科学的开发管理的一个缩影

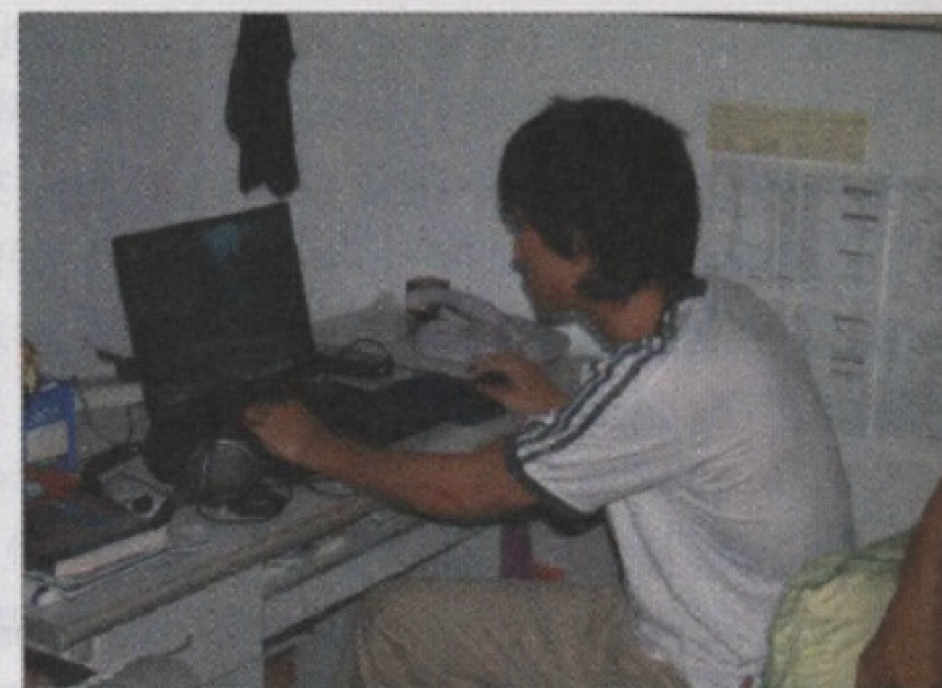
御风行的“修真图”

尝试了《蜀山Online》之后，记者参观了御风行公司。据介绍，御风行的开发团队目前已经有60余人。与其他开发团队相比，御风行的办公室显得更加个性化，随处可见《蜀山Online》的人物设定和原画作品，而每个开发人员的工作台上都凸现出了个人风格，这无疑是日常工作中创造力的源泉。不过记者见到最多的，是《魔兽世界》的周边和一部日本电影《超级恶魔人》的玩偶。对游戏开发人员来说，《魔兽世界》可能是他们学习的榜样与追逐的目标，而《超级恶魔人》就来自一些个人的趣味了。

御风行还专门为员工设置了一间休息室。休息室里摆着PS2、Xbox等游戏机和一台电视，员工们在工作之余可以来这里对战几局，除了放松精神，也是学习一下欧美、日本同行在游戏开发上的可取之处。记者注意到，在御风行的会议室的墙上，挂着一张非常特别的“蜀山修真图”，不过，这里的“修真”可不是玩家在游戏中的修真那么轻松。这是一张督促开发人员保持开发进度的图表，图表上的每一张纸条都是一张故事卡，也就是游戏的任务或段落。故事卡上注明了完成此部分工作的估计速度和实际速度，每当一张故事卡的内容完成，负责人要在上面签名并做标记——《蜀山Online》就是在这样一个张弛有度的开发环境中逐渐“炼化”成形。游戏预计在今年年内公测，届时玩家就有机会一睹“蜀山”风采，过一把御剑飞行的瘾了。

■团队名称：御风行 ■游戏作品：《蜀山Online》 ■负责人：廖连慎
■产品特色：画风奇丽、强调中国传统特色的3D网游 ■官方网站：http://www.onwind.cn


每个人的工作台前都有故事


《蜀山Online》内测开始了，工作人员正好可以为记者演示游戏的主要特色

■类型：在线角色扮演　■制作：Turbine　■运营：盛大网络
■游戏状态：6月28日内测　■官方网站：http://ddo.sdo.com



《龙与地下城 Online》基础篇 人物创建指南

■北京 黑色圣石

《龙与地下城Online》（以下简称为DDO）内测开始后，与之相关的各种攻略和指南层出不穷。事实上对不太了解欧美网游的人来说，他们对DDO的系统仍是一知半解的，这样进入游戏势必会在中后期遇到相当大的困难。本文将介绍一些DDO中最基础也最重要的种族、职业和技能专长。

6种基本属性


尤弗尼亚的任务，你面对的第一个挑战

游戏中的人物有6种基本属性。创建人物时，尽量根据自己希望使用的角色将相关属性最大化是比较简明的做法。**力量：**反映人物的肌肉强壮程度，影响近战攻击能力和一些关系到力量的技能设定。**敏捷：**反映人物的身体灵活性和动作协调程度，影响远程攻击能力和与灵活性相关的技能以及躲避危险的能力。**体质：**反映人体承受伤害或疾病的能力，影响生命值和忍受恶劣环境的能力。**智力：**反映人物记忆力、理解力和逻辑思考，影响法系职业的法力值和法术豁免难度以及一些和记忆理解相关的技能。**感知：**反映人物对周围环境的感知能力，也包括对气氛、态度的理解能力，影响神术类职业的法力值和法术豁免难度以及人物意志的坚定程度。**魅力：**反映人物的气度、与他人交往的能力，影响术士和吟游诗人的施法能力和人物与NPC的交流。

5个种族


这就是传说中的"机关蛮子"

与熟悉纸上龙与地下城游戏的玩家所了解的不同，DDO中使用的种族并非DnD核心规则中规定的七种族，而是人类、精灵、矮人、半身人和机关人5个种族，不包括侏儒、半精灵和半兽人。机关人是DDO设定的艾伯隆世界中特有的种族，由于拥有体质优势，对毒素、睡眠、麻痹、疾病等特殊状态免疫，对偷袭或重击也有一定抵抗力，因此适合充当攻城拔寨的战士类角色或法师（可部分弥补生命力的脆弱）。精灵和半身人都有敏捷加值，因此他们适合充当游荡者。半身人由于有体型限制和力量，更适合做一名靠技能吃饭的手艺贼。相对而言，精灵可以多负担一些战斗。矮人的力量和武器娴熟程度使他们既适合扮演战士或牧师，也可兼职两者。人类没有特别的倾向，可充当几乎任何职业。

职业的选择

相比种族属性，职业对玩家的发展方向影响更大。尽管DDO中可以兼职，玩家能轻松地跳到另一个职业上，但在游戏初期相当长时间内玩家都须按照自己的第一个职业进行游戏。DDO去掉了DnD核心规则中的德鲁伊和武僧两个职业，剩下职业主要包括4类：侦察搜索的游荡者、冲锋陷阵的战士和野蛮人、支援治疗的牧师以及充当"炮台"的法师和术士。吟游诗人介于游荡者和牧师之间，可承担部分搜索任务，也可在后方用音乐支援队友；圣骑士介于战士和牧师之间，兼具肉搏和有限的治疗能力；游侠则能客串几乎所有类型，当然每方面的能力都很一般。需要注意的是，DDO中的牧师由于同样可穿盔甲，因此偶尔也能客串肉搏战斗。而由于机关人具有可被法师和术士"修理"的特点，法师偶尔也可在全机关人小队里扮演支援型角色。

技能和专长

技能和专长系统是DnD规则中已有的内容，DDO将其简化后在游戏中进行再现。简单而言，技能是人物进行一般活动的能力水平，如能跳多高或平衡力有多好，而专长是指人物是否能进行某些特殊行动，如能否在近战中不受干扰地射击或是否能熟练使用矮人重斧之类的异种武器等。每个职业开始游戏时都有一定的技能点可以用于学习技能，而不同职业各自拥有适合职业的技能，学习这些技能所需的技能点比学习非本职业技能所消耗的技能点少。此外，每个职业1级时至少可以选择一项专长，某些职业还有奖励专长，通过选择不同的技能和专长，相同种族、职业的人物的发展方向可以完全不同，因此玩家不必担心游戏中出现千人一面的职业。DDO中还包括许多DnD纸上规则中有或没有的内容，如兼职和天赋，但玩家还是先在进游戏前考虑好自己想要的人物类型吧，毕竟这是一切的起点。只有清醒、正确地选择自己喜欢的职业，才能更好地体验游戏。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》心得篇 1.11版萨满祭司天赋研究

■天津 左默

《魔兽世界》1.11补丁的正式更新，终于让关于萨满祭司（以下简称为“萨满”）天赋的争论尘埃落定了。被笔者这样的“老萨满”们所期盼的改动，其实很多都没有实现。失望也好、愤怒也罢，还是坦然面对这套新天赋吧——至少比起战士一直以来的削弱，我们还不算最糟糕的。

萨满的新天赋中，大量的图腾持续时间被延长了，各种武器Buff的施法消耗减少了。虽说这些改动聊胜于无，但多少也是加强。所有的火系图腾和治疗之泉图腾现在都受法力伤害与治疗的效果加成影响，闪电箭的法力消耗也减少了。而双手锤和双手斧的熟练度因为遗忘天赋而清零的问题终于得到了解决，这无论对哪个天赋的萨满都是件好事。可无奈的是，在最受诟病的图腾使用方式上暴雪坚持了自己的主张，大量有建设性的提议和设想最终未被接受。而无尽风暴8件套的特效无法再与萨满的闪电盾叠加，使双盾流从此消失；风暴打击的Debuff无法再叠加，25 000点伤害的闪电链也随之成为历史。不过时至今日，我想真正的拥趸早已不在乎萨满本身的强与弱了，能够获得多少乐趣才是关键。这正是在1.11版里风怒武器所激发的“黑风”重新回归虽然只是单纯的动画效果，但也让许多玩家欢呼雀跃的原因。我们来看看新天赋的大体情况。

元素系

先来看几个亮点。元素防护可使你在受到火焰、冰霜和自然系法术击中时所承受的伤害降低，最多达到15%的减免效果。相对而言这是个更偏重于PvE的天赋，在PvP中实用价值有限。风暴之眼可使你最多有100%的几率在受到近战或远程致命一击后获得持续6秒的专注施法效果，在此期间不会因受到伤害而延长施法时间。这是元素系里最具革命性的一个新天赋。尤其在混战中，对自保、反击或治疗他人都有重要意义。但在单P中它的实用性就没有字面上那么美丽了，不过一切还有待时间来检验。元素浩劫可使你的攻击性法术在造成致命一击后有一定几率令你的近战攻击致命一击率最高提高9%，持续10秒。这个天赋的设计意图应该是弥补元素萨满的肉搏能力。配合风暴之眼进行贴身闪电系攻击加近战攻击是个不错的打法，但因为风怒被削弱，其实用价值恐怕也不太高。


闪电链无法再通过天赋加强，没有魔伤的基础伤害可能还不如闪电箭


1.11版后的风怒，如果没有足够强悍的装备和武器，这样的伤害将不再常见


1秒幽灵狼的天赋永远有重大作用，尤其是在战场里的追击与逃生

其他技能中，强化闪电箭和闪电链都被取消了，3种火系图腾的强化合并在一起；最终天赋元素掌握的冷却时间也从5分钟变成3分钟……总之，元素系看到的都是好消息——除了闪电链的伤害增强被取消外。但如果保留这一天赋，至少从字面上看，元素萨满在足够魔伤的支持下就显得十分恐怖了。

增强系

武器掌握可使所有武器造成的伤害都提高最多10%，这是个显而易见的加强。虽然通过计算它的实际提高并不如说明上那么可观，但如果要走增强路线，那么这将是必然的选择。预知由原来的增加防御技能变成了最多增加5点闪避，笔者暂时不太看好它，除了在对盗贼的战斗中有些用外，想不到它还有更多的优点。强化石肤图腾改成了守护图腾，增加石肤和风墙图腾的伤害吸收，同时减少根基图腾的冷却时间，让原来的无用天赋变得稍微有了一点意

义。而强化风之优雅图腾被前置，和强化大地图腾合并。各种强化武器Buff及图腾被合并成了两个，只需投入很少的点数就可以获得多样性的加强，个人看来算是不错的更改。

回头来看，降低风怒的攻击强度加成、增加武器掌握，这种调整表面上看可让风怒不再是唯一选择，石化、冰霜及火舌武器都能走上前台，但增强系的整体思路依然没有变化，主流打法依然会是贴身肉搏，配合图腾，期待风怒的爆发……



万恶的双手武器问题被修正了，以后再洗天赋终于不必再去从头练起



配合风暴打击的二连击，石化武器是1.11版一个不错的选择——虽然它打出的数字不会有风怒那样华丽

恢复系

治疗之道可使治疗波最多有100%几率令你的目标由以后的治疗波中获得额外的治疗效果。这一效果使目标受到的治疗效果提高6%，持续15秒，可叠加3次。这是个非常偏向PvE的天赋，就算配合强化治疗波，也很难在PvP中有理想的应用。图腾掌握可让图腾对友方目标的有效影响半径增加至30码。此效果无法与大地之怒3件套的效果叠加，如果不想被3件大地之怒束缚自然会加它，算是暴雪给萨满的一个新选择。

自然指引可使你的法术和近战攻击命中目标的几率最多提高3%。这是个强大的天赋，同时增加法术和物理命中可让萨满放手选择爆击和伤害装，而不用更多考虑命中的问题。治疗之赐可使你的所有治疗法术造成的威胁值最多降低15%。这是个纯粹的团队天赋，但也是很不错的加强。强化治疗之泉和法力之泉合为一体了，除了作为法力潮汐的过路点以外，想来很少会有人去选它。战斗复生现在除了可以减少重生时间，还增加了重生后的生命值和法力值，比以前更实用一些。图腾集中被大大增强了，变成可最多减少消耗25%的法力。而原来基本上没人会选择的黄昏和战斗再生被取消算是迎合了一点人民群众的心声。

总体来看，这次天赋的变化中元素系比较让人满意，恢复系也稍微实用了些，而增强系则基本未变。一些鸡肋天赋被取消、大量旧天赋被整合，这比以前更加合理，但现在3系天赋变得更加泾渭分明，平衡的双修与三修天赋在这次调整后变得不现实了。由于风怒武器的削弱，让主元素和主恢复的萨满在肉搏能力上有了比较明显的降低。而想要达到或接近原先的水平，则至少要在增强系投入30点天赋。所以原先主元素副增强或主恢复副增强的加法已经很难达到最初的目的，在主其它天赋时无法兼顾到一定的肉搏能力，这正是大多数萨满玩家（尤其是元素萨满）所不满的地方。

关于天赋的配点

认真地说，还是应该在装备的基础上来选择适合的天赋，有足够的魔伤支持当然主元素；物理装备积累充分当然要考虑增强（虽然可以拿的装备一向很少）。至于恢复，暴雪从来没“亏待”过我们，准备了大量可供选择的“工作服”。但玩游戏，尤其是玩萨满这种精神领袖，个人的坚持与喜好才能带来最大的乐趣。如果你选择主元素，想做移动炮台，那么你的难题只是面对元素系如此多的好天赋不知如何取舍。若是因为Raid要求或一颗责任心选择了主恢复，那么祝你好运，现在的恢复系很实际，已经没什么让人咬牙切齿的无用天赋了。

笔者重点谈一下对增强系的看法。其实很早以前就有人提出，增强天赋使用元素系的魔伤装，而元素天赋使用增强系的物理肉搏装，可以互相弥补达到魔武双修的目的。但随着赞达拉护符被削弱以及天赋的变化，以前的思路多半要做些调整了。以前24点天赋就可达到风怒的最大威力，那时的风暴打击虽可重置武器的挥动时间以增加攻击次数，但相比之下自然迅捷在更多时候性价比更高一些，甚至把剩下的天赋投到元素系，瞬间输出大量伤害的效果都不错。然而现在如果还要坚持增强路线，风暴打击就变得极其重要了。并非自然迅捷或元素天赋不好用了，也不是风暴打击获得了加强（其实可以说是削弱了），只是因为风怒被削弱了，如果再放弃风暴打击，则爆发力会明显不足。所以要坚持增强，那就要出到风暴打击。笔者选择投入33点，放弃守护图腾、盾牌专精、强化图腾、预知和坚韧，其它全部加满。盾牌专精和先祖知识这里笔者有点犹豫。盾牌专精在对付盗贼、猎人和战士时有不错的效果，但是增强萨满的魔法一向不多，现在又多了消耗法力颇大的风暴打击，相比之下先祖知识的应用范围更大一些。

还剩下的18点天赋，无论投入元素系还是恢复系都有很好的选择。元素系中，传导虽然很好，但是个人更看好震荡的伤害加成，加上烈焰召唤和舍去1点回响之后，刚好能把风暴之眼加满。如果投到恢复系，则加潮汐集中、图腾集中、治疗专注、自然指引，刚好加满18点。这两种选择，前者注重攻击性，利用加强的火系图腾和风暴之眼与人周旋，而后者则在图腾的使用上更加省魔，且自然指引的命中加成可以降低震系魔法的抵抗率。不过没有元素之怒的爆击伤害加倍和自然迅捷用于救命，这意味着选择增强系就必须有所牺牲，是否值得就完全看个人意愿了。P



18/33/0天赋示意图



0/33/18天赋示意图

■类型：在线角色扮演 ■制作：宝德网络 ■运营：宝德网络
■游戏状态：未知 ■官方网站：http://www.pk1937.com.cn

《抗战Online》再现烽烟岁月

■北京 小兵

由深圳宝德网络携手共青团中央开发的网络游戏《抗战Online》即将在近期与玩家们见面。《抗战Online》以人所共知的那段历史为背景，加上新鲜的游戏理念、丰富的可玩性，力图制作出独具特色且能凝聚民族精神的网络游戏。

职业系统与技能

大家都知道，抗战时期的部队都有不同的编制和名称。在游戏里，玩家也可在新四军、八路军或抗联游击队中分别创建自己的人物。而在人物培养上，玩家也可以选择自己的职业倾向：力量型、敏捷型或知识型，这3种职业倾向可能对人物今后的发展有很大影响。比如说，力量型职业擅长用大刀近身杀敌，且技能冷却时间短；敏捷型玩家惯用的武器是长枪、红缨枪等长柄武器，冷却时间稍长，威力却较大刀技能大很多；知识型职业擅长的武器以投掷类为主，如手雷、手榴弹、掷弹筒、炸药包等，特点是技能冷却时间长、命中低，但威力巨大。每种职业将有3个不同的进化阶段，可让玩家的职业分支选择更为丰富，同时也展现了抗战时期兵种的多元化。

独特的生活技能

除了战斗外，我们还得学会“自己动手，丰衣足食”。《抗战Online》为玩家提供了一套完善的生活技能，如耕种、纺织、建筑、武器制造等。各职业都可以学习生活技能，通过掌握生活技能，玩家可在不同的经济建筑中生产出不同的装备、物品或武器弹药。如武器制造技能既可以制造武器又可以制造弹药，对近战和枪械类职业的作用不言而喻。而缝纫技能必须要有纺织技能的大力支持，可以说每种生活技能都是相辅相成的。要知道，生活技能有可能制造出那个年代的顶级武器和护甲，所以大家千万不要忽视了这方面的学习。

从班、排到营、旅，组建一支抗敌的铁军

有了玩家扮演的士兵，就不能没有军队。《抗战Online》的部队系统像是一个公会，但建制更为复杂。部队开始只有等级较低的班等组织，随着游戏的发展，玩家等级、功勋的增加，班可升级到排、连，甚至是营、旅。玩家在创建部队时，可自由设定自己部队的番号，回想起那些曾经在抗战历程中留下过卓越功勋的著名部队，你是否想披上他们的番号在游戏里取得更辉煌的成就呢？为了提升部队在游戏中的优势和特殊性，部队领袖在创建部队时可根据你所希望的发展趋势来选择两个部队技能进行学习。随着部队规模的扩大，所能学习的技能也越来越多。部队技能不但决定了部队的发展方向，还决定了部队里的士兵所能学到的技能种类。要想扩充革命力量，必须要让参军的同志们学到真本领。



你可以在3个新手村中选择出生地



小八路要学习各种技能才能成长

为了体现全民抗战的历史，游戏加强了玩家之间的合作。游戏中将提供大量的特定场景让玩家只能以合作的方式进行游戏。在某些特定场景中，游戏的难度也将大大提高，这就需要玩家之间的高度配合甚至运用战术才能从胜利走向胜利！



知识型职业的炸弹攻击十分威猛

■类型：在线音乐 ■制作：T3 Entertainment ■运营：久游网
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://au.9you.com

《劲舞团》领舞模式新体验

■上海 Sin

《劲舞团》1.7版本面世的时间已经不短了，而近日终于传出消息，游戏即将在近期更新到1.75版。现在，笔者就带大家远赴《劲舞团》的出生地韩国，率先体验一下即将到来的1.75版的最新模式——领舞模式。

1.75版第一印象

全新的《劲舞团》1.75“激情飞扬”版不光有新模式增加，而且还有更多的变化，一进入游戏就让人眼前一亮。看看是不是很不一样？在游戏大厅的右侧你可以直接看到自己的人物角色，而不需要在进入房间之后才发现自己的衣着搭配是不是已经过时。此时打开创建房间选项，你会发现在“明星挑战”旁边增加了一个“领舞模式”。毫不犹豫地把它前面的方框勾上，最新模式就在里面等着你……

进入房间后你会发现，原本可以选择的多个模式现在已经无法更改，你只能选择不同的歌曲，而无法选择游戏的难度——领舞模式默认采用4键模式，也许由于这个模式本身的难度已经比较高，游戏开发商先给了大家一段时间进行适应。如果你想增加游戏的难度，唯一的途径就是从歌曲下手了。不过相信日后4键的领舞模式绝对无法满足高手们的需要，他们肯定希望用8键来一显身手。但不要因为是4键就掉以轻心，这个模式可不是你想象中的那么简单！


要看好领舞者的一举一动哦



It's Dance Time

领舞模式

选择好歌曲后，怀着紧张不安的心情按下F1键（1.75版中F1是准备游戏的快捷键），全新挑战马上降临。咦？明明房间中只有我一个？怎么无端又多出来一个人，莫非是发生了灵异事件？别担心，所谓领舞模式，肯定要有一个人为你领舞，而现在出现的人就是领舞模式中的领舞NPC。在单人房间中，她会出现在你的正前方；在多人房间中玩家将站成一排，而她会出现在你们的前面，画面的前端。在游戏的过程中，所有的玩家都要全神贯注地听着她的声音。

随着音乐响起，游戏正式开始。正如我们之前了解到的，在领舞模式中你看不到任何箭头提示，也看不见任何节奏条。你可以做的就是调大音箱的声音，竖起耳朵聆听NPC的叫喊。NPC会作出几个不同的动作，在做动作的同时会根据节奏不停地喊口号。口号包括：Two、Six、Eight、Four、Go、Yeah等。在NPC领舞的过程中，房间的左上角会出现“NPC”字样，提示你要留意她的每一个动作，记住她喊出来的每一句话。当她喊完“Go”或“Yeah”后就意味着这一段舞步结束了，接下来才是你的出场时间。

此时，你的任务就是要根据刚才NPC的口令重复她的动作。刚才她的每一句话你都还记得吧？Two、Six、Eight、Four这4句口号分别对应小键盘上的2、6、8、4键，Go对应空格键，Yeah则对应小键盘上的0键。你要把NPC的每一个动作连贯地重现，最后用“Go”或“Yeah”结束。要小心，每一次的动作只会出现一次“Go”或“Yeah”，并不是跟以往一样用空格键结束就完事大吉了。在按键的同时还要注意，除了把方向和结束键按对，还要紧紧把握住歌曲的节奏哦，NPC喊叫的每一个口令之间都有一定的时间间隔，你需要等待相应的时间做动作才能踩到节奏点上，这比起以往的看着节奏条听音乐按空格键的难度可谓有过之而无不及。当你完整地把一套动作根据节奏重现，才算是完成了一次任务，当你在NPC的带领下完成了若干舞步后，领舞模式的前半部分就已接近尾声。这时NPC会暂时离场，而画面上则出现“Dance Time”几个大字——接下来就是对你刚才按出的舞步进行验收的时候了！你完成的和没有完成的舞步都会在舞台上一一重现，不是经常抱怨在玩其他模式时没有时间欣赏自己跳出来的舞步吗？这次就让你看个够！

■类型：在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：6月12日公测 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

《星战前夜》科研与生产指南

■北京 黑色圣石

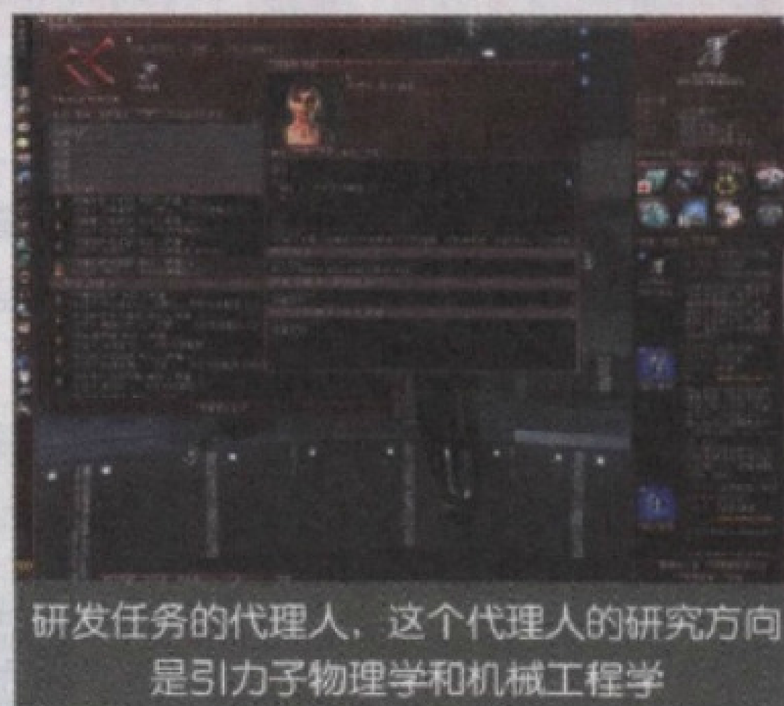
《星战前夜》（以下简称为EVE）公测至今，想必大多数玩家已经拥有了大量技能。但据笔者观察，大多数玩家都将技能训练时间用在了与战斗或贸易相关的技能上，对生产和科研系技能则浅尝辄止。许多人认为，科研和生产是游戏后期的重点，初期够用就好。不过事实上，作为EVE中非常重要的技能，玩家不但可用科研和生产在初期敛财交友，在游戏后期的军团内它们的作用也是举足轻重的。

蓝图是科研的目的

科研和生产是与蓝图打交道的工作。只有拥有蓝图，玩家才能进行生产。普通的低级蓝图有NPC出售，高等级蓝图只能通过科研任务获得。若要进行科研任务，玩家需要首先寻找领域为“研发”的任务代理人。每个种族都有3个公司包括研发部门，通常本种族的公司在游戏初期就有四五名代理人可提供任务。玩家需要注意代理人信息中的“研究服务”一栏，这里说明的代理人研究方向决定了你最终可以获得的蓝图类别。进行研究很简单，玩家只需飞到代理人所在的星球并与他交谈即可开始。当你在一名研究代理人处登记后，他有可能向你提供一些任务。这些任务会影响到你的研究积分，但并不会影响代理人对你的好感度。最终研究出的蓝图将通过抽奖的方式发放给参加任务的玩家。虽然蓝图种类与代理人的研究领域有关，但结果是随机的，因此你无法知道研究到何时能获得蓝图以及会获得什么蓝图。除了进行研究，市场上偶尔也会出现高级原版蓝图出售，但它们的价格通常会非常高。

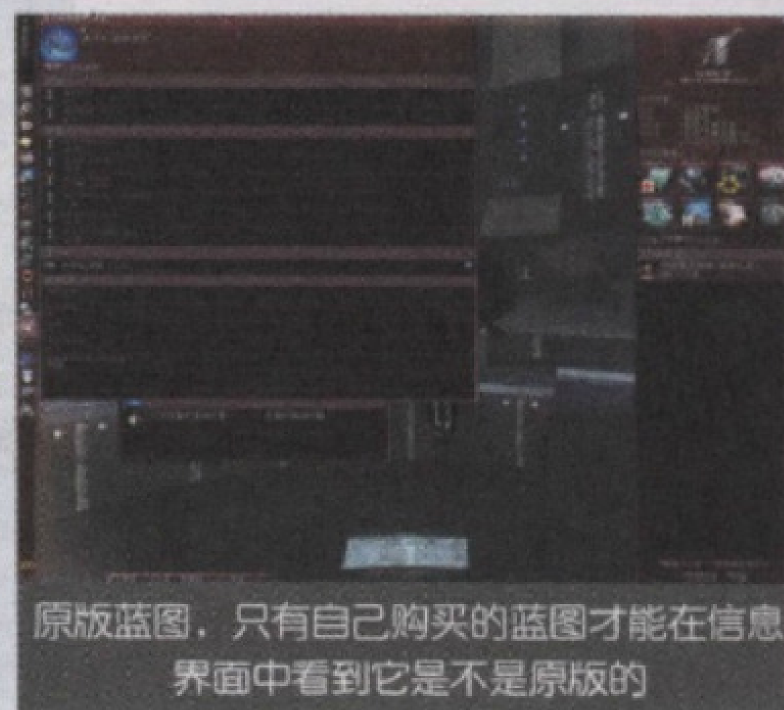
科研是生产的基础

获得蓝图仅仅是“科研-生产”这个环节的第一步。蓝图具有不同种类，NPC出售的低级蓝图和科研任务获得的高级蓝图都是原版蓝图，这种蓝图可以用来生产，也可以用于复制新蓝图；复制出的新蓝图被称作复制蓝图，它们也可以用于生产，但无法再次复制。两者的最大区别就是，原版蓝图可生产无限多的产品，而复制蓝图可生产的产品数量有限，这个数量是在最初对原版蓝图进行复制时设定的，当复制蓝图的生产次数达到上限后就会自动损毁。除此之外，蓝图还有许多其他的重要属性，如材料等级、效率等级、复制时间等。玩家可对蓝图进行材料研究，减少生产中的原材料损耗；进行效率研究，提高生产效率；甚至自行复制蓝图进行销售。蓝图属性中标注的制造时间受到此蓝图的材料和生产效率研究等级以及玩家的相关技能等级的影响。


研发任务的代理人，这个代理人的研究方向是引力子物理学和机械工程学

生产是蓝图的应用

生产是蓝图最终发挥作用的场所。高级原版蓝图极少被用作生产成品，而多被用于复制蓝图。不过在游戏中，原版蓝图和复制蓝图所生产出的产品没有任何区别，因此购买复制蓝图自行制造是一件很正常的事。使用蓝图需要生产线，玩家可在许多空间站上找到生产工厂，而一所工厂中往往有数十条生产线。生产所需的原材料必须在生产前准备好，而制造产品所需的时间则根据玩家设置生产线程序时自身的技能等级决定，因此开始生产后玩家工业技能的提升对缩短生产时间毫无用处。对玩家来说，在游戏初期就开始生产子弹、导弹等消耗品是相当稳定可靠的赚钱手段，而生产护卫舰、工业船则需要更多的市场关注度，但利润更加丰厚。同时，尽早开始科研和生产也能令你更快地熟悉游戏并交到朋友。在进入游戏中期后，由于大量商品都来自玩家的生产，在早期贸易中声名鹊起的玩家会很容易得到老客户的订单，而那时的订单才真正称得上一本万利。


原版蓝图，只有自己购买的蓝图才能在信息界面中看到它是不是原版的

■类型：在线体育 ■制作：JC Entertainment ■运营：天游软件
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.fsjoy.com

《街头篮球》全国联赛阵容分析

■四川 大大木头

说到《街头篮球》正在进行中的全国联赛，就不得不提一下参赛阵容问题了。阵容不同，采用的战术自然不同，而应对方式更是需要细细研究。所谓大联盟中无弱队，只有知己知彼才能战无不胜。首先我们约定一下职业简称。C：中锋；PF：大前锋；SF：小前锋；PG：组织后卫；SG：得分后卫。对PG与SG的区分主要看各位如何使用他们了，两者孰强孰弱不在本文加以讨论，此处对它们不加区分，SG与PG统称为G。

G+G+G，速度最快的阵容

对于3G的组合，大家并不陌生，在如今双内线占主导地位的街头篮球赛场上，3G的组合无疑正中双内线阵容的要害。常见的3G打法主要就是靠跑动，在不断的交叉跑动和传球中寻找得分机会，多以打3分成功率配合2分放冷枪的方式来得分。3G组合需要队员们有冷静的头脑、精准的投篮，命中率是关键——毕竟3G组合完全放弃了篮板球，但地板球还是要尽量控制。由于有对命中的高要求，建议低等级的G不要采用此阵容。



3G组合以速度取胜



PF分球快，弹跳高

G+G+SF，速度很快的阵容



灵巧的配合很重要

G+G+SF的组合现在也逐步被大家接受，已经有不少这样的队伍出现在赛场上。较之3G的组合，G+G+SF的组合除了速度快以外，SF的中投和各种过人技术也很强，加之又可在一定范围内发动跑篮、扣篮和换手上篮，使这一组合的进攻方式更多样化了。而利用SF的速度、一定的高度和高速跑动完全把对方的内线调开时，还有机会摘得一定数量的篮板球。此阵容的主要缺陷在于没有高度优势，内线处于半放弃状态，主要要靠成功率来取胜。要发挥出此阵容的关键在于SF的跑位，而要克制此阵容主要还是要封锁住SF的所有跑位路线。

PF+G+G，速度与弹跳并重

PF+G+G的组合目前用的人不多，或许在平时练习时会采用这种阵容。这一组合一定程度上能发挥出双G跑动快和PF分球快、冲抢弹跳高的特点，进而发动进攻。双G需要尽量控制地面球，寻找合适机会投3分；在没有机会时也可以由PF进行内线进攻。PF在抓篮板球时，如果碰到没把握的篮板球可以多分球、破坏篮板以形成地面球，利用G的速度和扑球来弥补篮板球上的不足。此阵容的缺点在于PF无法跟C硬碰硬，只能利用跑动和灵活多变的进攻方式来取胜。克制此阵容的关键是卡住PF，不让他有冲板和分球的机会。

C+G+G，速度与力量的结合

C+G+G的组合在以前的版本中是最常用的阵容之一。依靠C在篮下造成一定威胁，内外结合进攻；双G配合C跑动可以在整体上拉开进攻，不但可以拉出空当投3分，也可以传球给C实现篮下的进攻。这一组合的缺陷在于C的速度慢，如果遇到高速队伍（如3G）C就很难防守，容易造成空当。要克制这个阵容，关键是要限制C的跑动和起跳，让C的篮板和内线优势无法发挥出来。

以上介绍了一些有特点的阵容，但事事无绝对，纸上谈兵是一套，关键靠的还是熟练配合。篮球是讲究团队合作的运动，怎样去选择一个适合自己的比赛阵容是见仁见智的。这和各位玩家以及你们球友的喜好和风格有很大关系。

■类型：在线角色扮演 ■制作：HanbitSoft ■运营：天游软件
■游戏状态：6月17日内测 ■官方网站：http://www.t2ns.com

《蒸汽幻想》新手指南

■北京 孙美好

这是一个科学与魔幻、先进与落后共存的世界。尽管《蒸汽幻想》（以下简称为NEO）不是真正意义上的"蒸汽朋克"世界，但好奇的、充满想象的我们还是要踏上这片曾经的富饶大陆，开始新的冒险……

猿矮人技师的新手之路

人类、精灵、猿矮人和多伦，其中只有精灵和猿矮人可选女性造型。任何种族都可成为4个职业，即战士、法师、技师和盗贼。不同种族的角色有不同的天赋，不同的职业则可以选择不同的转职方向，因此不同国家的相同职业在技能和属性上都会有所差别。要注意的是，在每个服务器中一个账号下不能选用不同的国家。这里我们选用艾里沃特王国的女性猿矮人技师开始蒸汽之旅。

初降临在这个世界，耳边便响起两个呼唤的声音，一个来自此后将与玩家形影不离的宠物，另一个则是指引玩家入门的新手导师，同时他也是用来保存玩家位置的NPC。接受导师的新手任务，等待传送之后就可以在风光旖旎的小岛上按各NPC的要求完成这个初始的系列任务了，最后乘豪华单人热气球返回城市。至此，玩家应该已经掌握了最基本的游戏操作和常识。这期间，人物的等级可以提升至2级，同时会得到一些补给品和第一件蒸汽武器。

任务与技能点分配

NEO之旅正式开始了！现在可以选择打怪升级，也可以选择做任务。嗯……其实任务也要打怪，还有丰厚的奖赏，所以还是来做任务吧。开始阶段，在人物等级为3、4、5、7、9级时均可在不同NPC处接到相应级别的任务。NPC会通过密语引起你的注意，这些任务多为收集和送信。收集任务就是要杀怪和拾取战利品。除了右键点击目标攻击外，也可用左键选取目标，然后按"~"键自动攻击并自动拾取战利品。除了任务物品外，打怪还能得到一些材料和补给，都留着吧，技师会用得到的。

人物的初始技能已经显示在快捷栏中，这些技能要通过使用来提升等级，所以不要吝惜那一点点MP，大胆地用吧（一些特殊技能会在5、10级自动学会）！初期的技能点数建议不要分配，等转职后再使用。蒸汽技能则需要蒸汽装备，并且消耗"新蒸汽"能源。这一能源就是NEO世界的核心，技师的标志性武器——枪也要有它才能使用。如何获取和使用枪在之前的新手任务中可以学到。

宠物的培养

现在要说到宠物了，宠物会从最初的球形态进化成有本领的助手。你可以根据个人喜好从攻击、治疗和偷窃中选一个方向进化宠物。进化也要做任务实现，如进化治疗女水神的任务虽然是10级任务，但凭借胆识和力量在7级时即可完成。几乎什么都吃的宠物，进化后也变得挑食了，要用心喂养。宠物除了进化外还有一个很棒的用途，那就是传送回保存点，用在不断跑路的任务中十分方便。

到这里，10级转职前的旅程基本上顺利完成了。一起期待转职后更精彩的世界吧！


创建人物界面粉嘟嘟的母猴子


豪华的单人热气球


谁都不会陌生的材料生产技能


进化为女水神的宠物

■类型：在线角色扮演 ■制作：腾讯 ■运营：腾讯
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://fo.qq.com

《QQ幻想》药师技能加点分析

■安徽 牙牙

恢复系职业在任何游戏中都占有重要地位。对初入游戏的新手来说，练一个治疗者可能颇有压力，不过它丰富的治疗技能也能确保自身的安全。《QQ幻想》中掌握白魔法的职业叫做药师，我们来仔细分析一下这个炼丹修气的职业。

药师的技能

我们先看看主要技能的优劣。

治愈术。恢复目标少量的生命值，每次升级恢复量增加。该技能省蓝并且效果显著，是药师吃饭的技能。笔者将其升到5级，推荐玩家加满。

祝福术。以自己为中心200单位的圆形范围内的队友5分钟内攻击力（魔伤）增加10%。这是个提高练级效率的技能。

防御术。以自己为中心200单位的圆形范围内的队友5分钟内受到的伤害吸收10%。此技能提高团队防御力，推荐加满。

净化术。消除队友身上的昏迷和中毒效果。作用不大，不建议学习。

复法术。恢复队友的蓝，可以点1级过渡，毕竟消耗的蓝与补回的蓝相当。

衰弱术。使敌人30秒内攻击力下降20%，每次升级效果增加10%。这是药师的首个Debuff，但吟唱时间太长让笔者不太能接受，所以推荐只加1点。

复活术。复活玩家并恢复死者失去的经验值和金钱。该技能成为玩家争议的焦点，相信玩家们不会把大笔的金钱带在身上，而经验值对高阶玩家也是可以忽视的，所以笔者只加了1点。

群疗术。以自己为中心300单位的圆形范围内恢复自己和队友的生命值。该技能着实让笔者郁闷，因为该技能的吟唱时间之长直到队友趴下还没唱完，十分鸡肋，笔者为了过渡技能而加了1点。

加速术。以自己为中心150单位的圆形范围内使队友的移动速度增加20%，维持30秒。它可以提高小队的机动性，十分好用，推荐加满。



一名全智型的血药师



药师爆击也有5000的伤害

减速术。20秒内使敌人的移动速度降低30%。该技能的选择决定了药师的练级方向，基本上选这个技能都以Solo为主，是“拖打”怪物的首选技能。

术法精研。使技能吟唱被打断的几率下降20%，每次升级效果增加20%。被动技能，药师必加的技能。

圣光术。对敌人造成240%的伤害并使其致盲。一个强力攻击技能。

驱魔术。对半径150单位范围内的不死系和恶魔系敌人造成280%的伤害。由于后期地宫中的怪物基本都是不死系的，所以该技能无论如何都要加满。

神术：瞬发。60%的几率使下一个法术的吟唱时间缩短100%。缩短吟唱可用于紧急时刻救命，不能不加。

当然，技能的选择不能光看效果，还得看MP消耗和吟唱时间的长短。技能的配合也很重要，如前期的群疗术由于吟唱过长成为玩家抛弃的技能，但后面出了瞬发后，群疗术还是可以用的。

药师加点定方向

药师不是不可以进行攻击，按技能点数的不同我们可以培养两种类型的药师，一种攻击性强，一种辅助性强。重要的技能加点法都是差不多的，下面给出一个流行的药师加点方法。主修：治愈5、祝福5、光盾5、减速5、加速5、复活1、衰弱1、防御1、光弹5、术法精研5、圣光1、驱魔5、释能5、集中1、瞬发1。想攻击强一些的话可以不加复活，将多余点数分给神威等攻击技能，而辅助的药师可以将复活加满，高阶后可将群疗加起来。当然，药师的攻击相对来说是次要的，作为队伍的灵魂，药师的重要性非同一般，为了战士、术士、剑客们可以安心杀怪，各位药师可要加油了。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：8月8日公测 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》特色任务一览

■江苏 hmy

我们知道，大多数网游的任务都是一成不变的，同一个NPC派发的任务不仅剧情相同，任务要求和完成条件也绝无二致，最后获得的奖励也几乎没有区别。正是有感于这一点，《华夏II》设计了以“同一任务、不同过程、不同结局”为特征的特色任务。

任务有不同过程和结局

所谓“同一任务、不同过程、不同结局”，是指玩家在同一NPC处可能接到各种不同要求的任务，这些任务将使玩家经历完全不同的冒险路线。即使是同一玩家，在不同时间与NPC交谈接到的任务也不会相同，大大加强了任务本身的未知性和神秘感。《华夏II》中的易经八卦任务就是这类任务的代表。《华夏II》中的卦师在城外“祭台”独自修行，玩家通过和他对话可以得到一个卦符，卦符会随机派发一个相关任务。根据玩家所接任务的不同，其完成方式、占卜结果也会千变万化。或有丰厚奖励，或能招妖引怪，甚至会引发一些大的世界性事件。

任务随机而现

接任务、执行任务、获取奖励，这似乎已经成了网游任务系统的一个定式，但《华夏II》没有遵循这一定式，有些任务是玩家在完全未知的情况下接到的，而不再和NPC一定有关。玩家在华夏大陆探险时，可能从某些神秘怪物身上得到神仙或是邪魔遗留在人间的信物，由于沾染了仙人（或邪魔）的气息，这些物品也变得有了灵气，它会请求得到它的玩家帮助它去完成已经尘封了几百年的未完成的使命……例如，游戏中某些特殊怪物身上会掉落“七刑令”。七刑令传说是不羁山中的法器之一，由一位神秘的修真者以7种酷刑秘炼而成。当年黄帝与蚩尤大战之时，此令降伏妖魔无数，为正义之物。得到它后右键点击物品，它就会告诉玩家它的身世来源，并希望你帮助它完成其未竟的使命。如果你有勇气和信心，“七刑令”会告诉你需要完成的任务内容，而开启任务后，一段尘封的历史谜团就有可能被你揭开。

任务可以累积积分

就像商场里推出购物累积积分换取奖品的促销方式一样，《华夏II》中的某些任务玩家可以反复完成。在完成任务的同时不仅可以获取相应的金钱、经验值和物品奖励，还能通过积分得到一些额外奖励，如让某些NPC免费为你做一件事。

铁匠助手任务是这一类任务的代表。华夏大陆上某重镇的军需官处时常都有些外派的肥缺，如果你有耐心常去打听，就能得到一些不错的差事。这不，军需官说最近铁匠正在收学徒，不过拜师的过程可不是那么容易，需要完成铁匠给你设置的入门考验。学徒考验顺利完成后，铁匠将会送你一本《镶嵌要诀》，右键点击这本秘笈，你就可以学到关于镶嵌的众多知识了。学成之后，你可以分担一些铁匠的工作。这样，除了能获得金钱和经验值的奖励外，你还可以累积工作技能积分，用累积的工作技能积分可在铁匠处换取奖励——比如说，为你的武器、装备增加插槽。

随着《华夏II》大范围测试的展开，极富民族特色的任务设置也与更多玩家见面了。一款耐玩的游戏在于永远充满未知性，《华夏II》的特色任务系统可以算是其中的一个亮点。


和自己的宠物一起看云


飘雪的昆仑


植被茂密的北郡

■类型：在线角色扮演 ■制作：雷爵资讯 ■运营：亚洲互动
■游戏状态：7月7日公测 ■官方网站：http://kok2.aijoy.com

《万王之王2》组织与国家详解

我们拥有自己的国家，这改变起来很困难。我们为国战斗，但我们也放不下战斗中的友情、放不下远在他国的亲人。我们需要一个能够使任何一国的人都可以汇集在一起沟通和练级的方式——这就是《万王之王2》（KoK2）里的组织。

建立组织

当你的人物练到一定等级，对KoK2有了一定了解之后，即可选择加入一个组织，投入集体的怀抱。如果你有了一些朋友，还有足够的金钱，那么就可以建立自己的组织了。首先，到巴布朗港区找组织管理员图卡拉，了解有关组织的情况。点击组织管理员后，他将询问你"成立组织"还是"支持成立"，这里当然要选择成立组织了。接着，组织管理员将告诉你建立组织所需要的条件，如果你都具备（等级必须高于15级、拥有10个10级以上玩家的支持、拥有1500枚金币、拥有一块组织誓约石）那就点击"直接申请"。组织建立之后，你可以看到组织中成员上、下线的情况，作为组织的首领，你还可以邀请其他玩家加入自己的组织。在组织中，除了首领之外，还有护法和一般成员两种。护法是由首领提升的，可以添加邀请新的玩家加入组织，但不能改变成员的状态。一个组织的人数上限是60人。

组织的运转

恭喜你，你已经建立了组织！从此以后，你不会再孤军奋战。作为组织的首领，你可以在组织管理者处获到更多的管理功能。当你点击组织管理者后，他将询问你需要什么样的帮助。你可在对话提示中找到需要管理的项目。

1.组织资料：点击组织资料可看到组织中首领、护法、组织人数、上线人数等相关信息。

2.组员禁言：点击该项目后，会出现全部成员的名单列表。选择需要禁言的成员，可禁止他在组织频道中发言。

3.变更成员：这是可以改变组织成员职位的项目。目前开通的只有护法和一般成员任命。任命护法的人数有一定的限制，并且只能任命等级10级以上的在线组织成员。你也可通过变更成员将首领让位给其他15级以上的在线成员。点击该项目后，再输入需要变更成员的名字，选择需要变更的项目，就可改变组织里成员的职位了。

4.开除成员：在全部成员列表中选择需要开除的成员，就可以开除他了。

5.解散说明：这是解散组织的选项。有两点需要注意：如果现实时间2周内组织中没有任何人上线，组织将不会存在；如果组织中的成员少于10人，并在现实时间3天内没有补齐，组织也就强迫解散了。


一位期待加入国家和组织的新人


美丽的米拉尔湖


秀美的亚里安海岸

国家与组织

组织相对来说是很松散的，除了查看组织成员的一些信息，普通成员没有任何权限，但可自由退出组织。国家是KoK2中引以为特色的系统，组织在功能上是远远比不上国家的，但是组织比国家更加具有灵活性。同时，成立组织所需要的条件也比国家低得多，可谓十分平民化。一个组织的兴衰成败，往往牵动着每位组织成员的心。组织里每位成员，都是可以共患难的战友。进退与共、一起拼搏，建立你自己的组织，赢得属于你的无上荣誉与喝彩吧。



《大唐豪侠》高校轻功挑战赛现场直击

■本刊记者 北四环寻事员（南京报道）

“轻功王者谁莫数，豪情尽释侠双飞”。网易“释放你心中的侠”暨《大唐豪侠》高校轻功挑战赛日前在天津、西安、济南、南京、武汉、成都等城市开赛。这次以高校为推广地点的线下活动结合了网易自主研发的网络游戏《大唐豪侠》的特点。网易公司的战略合作品牌康师傅也没忘记带来冰爽的饮料，为南京师大炎热的夏日校园带来了一丝凉意……



开场Cosplay，为《大唐豪侠》造势。狂放不羁、桀骜不驯，以力量著称的天煞盟“猛男”先来秀一下



寒冰门崇尚冰雪造就的高雅气质，这位MM的人气着实了得，表演刚一结束便引来无数的大学生Fans上台合影



几大门派的合影，唯独不见少林弟子。男主持人一咬牙说：“我是少林派的！”



“飞檐走壁”攀岩比赛是本次“高校轻功挑战赛”较具挑战性的环节。玩家首先要围绕一瓶康师傅“冰红茶”转3圈，之后一口气饮尽并开始攀岩



蜀山派热血正直、光明磊落，为保护天下百姓而战的信念使他们手中的长剑绝不姑息任何恶徒



百花宫弟子多成长于四季如春的南疆，敏捷轻盈，只是这位Coser手中似乎少了一把刀……



变变变，看我72变，这位十分敬业的魔术师顶着酷暑变出了网易“包子”若干



充满动感的街舞表演为比赛现场带来了更多活力，这3位出色的表演者赢得了现场观众“无骨鸡柳”的另类评价



攀岩环节不能有任何失误，否则需从头来过。在记者采访活动的两天中，最快的男生可在46秒内完成，着实不易



助跑、腾空、飞跃、落地，“鱼飞九天”比赛使现场的竞技气氛达到高潮。由两个屏风不断增加至5个屏风的极限距离，只有真正的轻功高手才能完成



高校的推广活动有时面对的不仅仅是大学生。这不，连比赛场对面食堂的“康师傅”们也来凑个热闹



尽管这名体育系的男生在本场比赛中胜出，但在按照主持人的要求摆了个Pose之后，才顺利得到了奖品——一副网球拍



GIGABYTE Stars War 群星闪耀

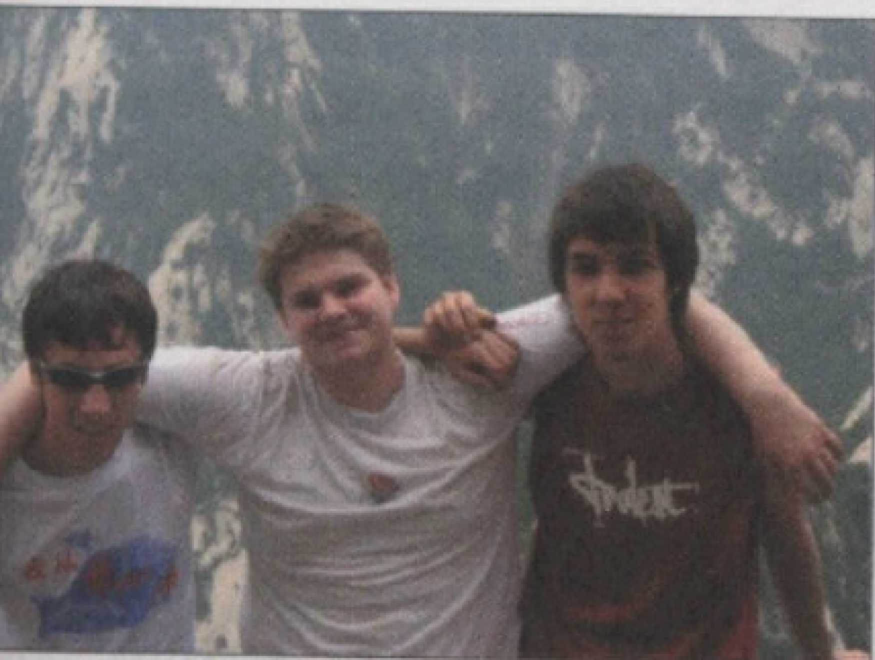
■光芒国际 小苍

骄阳似火的6月17日，由“技嘉科技”冠名赞助，Replays.Net联合上海文广互动电视有限公司游戏风云频道主办，GamesTV、陕西省电信有限公司西安市分公司协办的GIGABYTE Stars War世界电子竞技邀请赛（以下简称SW3）在西安展开，炙热的火焰再次点燃了热情的魔兽迷的激情，“星战”的第三幕令人瞩目。

新老齐聚的巨星组合

本次SW3延续了“星战”三足鼎立的传统，由中国、韩国、欧洲3个代表队龙争虎斗，每个队既有集合了人气和实力的巨星，也有崭露头角、实力不俗的新秀。而沿用大受好评的民众投票复活的赛制，更为“星战”激发出了令人期待的火花。

中国队两位超级明星——WE.IGE主力Sky、suhO当仁不让成为领军，刚转会七彩虹的智慧人



大将华山论剑（Insomnia，DIDI8，Grubby）

族Guangmo也在苦练后加入，另外两员大将则是国内最具潜力的暗夜WE.IGE.Tiger和兽人选手Hacker_Fly100%。

本次SW3韩国队的阵容似乎没有之前的强势。Moon、FoV、Gostop



中韩三大人族（Rainbow，Guamgmo，Sky）

等选手没有出现在名单上，但实力强劲的老将cherry-Reign和快手人族Nip-Rainbow唤起了大家无限的回忆和期待，名单上还有热血精灵Check和帅气的小兽王Lof.lyn。当然，来自WE.IGE战队的主力、人气超高的忧郁王子Sweet是韩国队的最大看点。

欧洲队的阵容实力有增无减，兽王Grubby率领大军出击，两大新老人皇4K^ToD和SK.Insomnia携手出战。成名已久的保加利亚暗夜高手Fnatic.DIDI8和今年表现不俗的暗夜新秀4K^Creolophus更是来势汹汹，并肩抵敌。

赛事花絮

“星战”的舞台主角是选手，比赛环境直接关系到选手的发挥和赛事的精彩程度。本次比赛由技嘉提供比赛用机，赛事解说方面不但有中国的王牌解说组合BBC和Magicyang，还有一场新颖的英文解说，解说员分别是来自北京师范大学的美国留学生、前美国冠军Figter2g和来自新加坡的美女解说。比赛间歇邀请在场的观众MM和选手进行游戏，值得一提的是，当主持人让MM们站到自己喜欢的选手身边的时候，几乎全部的MM都站到了Sweet身边，Sweet的脸刷地红了，浅笑间又露出两个标志性的酒窝。

在视频直播上，RN的伙伴Gamestv担当重任。本次的直播还添加了互动聊天功能，观众可在网上观看比赛的同时马上参与到互动聊天中，能够比论坛更方便地交流。

欧洲vs韩国

紧咬比赛平分秋色

首先上演的是欧洲队和韩国队的

战斗。从阵容上看，欧洲队实力异常强大，而韩国队略显薄弱。但在比赛中，现场发挥是最重要的一部分，韩国老将的心理素质不容小视。

第一场比赛，欧洲队派出了不可一世的兽王，揭幕战在Grubby和Check之间拉开帷幕，地图EI。Check使用的是暗夜绝招吹风流，经验丰富的Grubby用剑圣应战。比赛中Grubby在一次成功捕捉到对方的MF之后奠定了优势，以分矿牵扯了对方大量兵力，取得了这一局的胜利。



韩国队五虎（Sweet，Reign，Lyn，Fov，Rainbow）

领先的欧洲队在第二场派出了快手暗夜DIDI8，力图和操作精湛的Sweet比拼。DIDI8初期兽王和弓手的操作给了Sweet很大的威胁，但Sweet对死骑和小狗的控制一直被喻为“魔鬼操作”，很快将DIDI8压制，并且几乎全歼对手。此后“小甜甜”Sweet再没有给DIDI8任何机会，取胜后韩国队和欧洲队战成1：1平。

战事进入白热化阶段，Reign和Insomnia拼到你死我活，最终Reign凭借强大的毁灭者和亡灵三英雄艰难取胜，韩国2：1超出对手。第四场比赛欧洲队的Creo发挥神勇，成功阻止Rainbow分矿的开发，多次MF让自己完全占据了主动，最后突袭拆掉了Rainbow的主基地，Rainbow的经济来源被断绝，部队又不敌Creo大军，只有打出“gg”。双方打成2：2平。

第五位出场的浪漫人皇ToD以小炮扭转乾坤，艰难战胜韩国小兽王lyn，再次以3：2反超。至此双方第一轮战斗完毕，进入第二轮的选手分别是欧洲队的Grubby、Creo、ToD和韩国的Sweet、Reign。双方将按顺序进行两场一对一的较量。

第二轮比赛首先展开较量的是欧韩两队的王牌：Grubby对阵Sweet。被誉为世界上最擅长打鬼的兽王Grubby在游戏初期给使用蜘蛛流的Sweet以不小的压力，频繁的骚扰让Sweet苦于练级。但Sweet敏锐地嗅到了Grubby的分矿，在其未建成前就将之扼杀于襁褓之中，此后依靠大量的蜘蛛和对方血拼并取得了优势，但Grubby慢慢积攒了步兵、狼骑和科多的黄金组合以对抗蜘蛛，很快让Sweet无法抗衡。Sweet退回家中转型毁灭者，而Grubby开出了分矿。Sweet依靠成型的有魔毁灭者把Grubby的部队打了个七零八落，而Grubby也展现精彩围杀，干掉了领头羊死亡骑士。但是有部队优势的Sweet此后稳打稳扎，最终战胜了兽王Grubby。

北欧海盗势不可挡

双方的比赛出现了第三次平分3：3。此后欧洲暗夜新秀、有着北欧海盗之称的Creo开始大显神威，首先战胜了状态不错的Reign，比分变为4：3。韩国的领袖Sweet不甘示弱战胜了老对手ToD，将比分扳至4：4。神勇的Creo和Sweet之间的战斗异常激烈，有着翻盘王之称的Sweet数次扭转战局，但随着Creo6级熊猫的出世，变身熊猫配合兽王的精彩围杀巫妖，Sweet还是败在了新秀Creo手下。5：4，欧洲领先。此时五人的战斗都已结束，投票复活的赛制让Lyn重新披上战袍，意识与操作兼具的Creo在暗夜对抗兽人的较量中另辟蹊径，纯小鹿的部队让Lyn含恨赛场。

欧洲队以6：4的比分获得了最后的胜利。来自挪威的北欧海盗Creo在比赛中的表现让所有人惊叹，令人惊讶的4连胜（先后战胜了Rainbow、Cherry-ReiGn、Sweet、Lyn）充分证明了他的实力。依靠他的精彩发挥，欧洲队连复活名额都没有使用便直接战胜了韩国队，Creo将是一名有潜力的暗夜王者！

中国vs韩国

中国小兽王初显神威

中国队主场作战，拥有当今世界最强的人族选手Sky、云集中国顶尖高手的队伍信心满满，上场落败的韩国队士气分毫不减，誓死一搏。

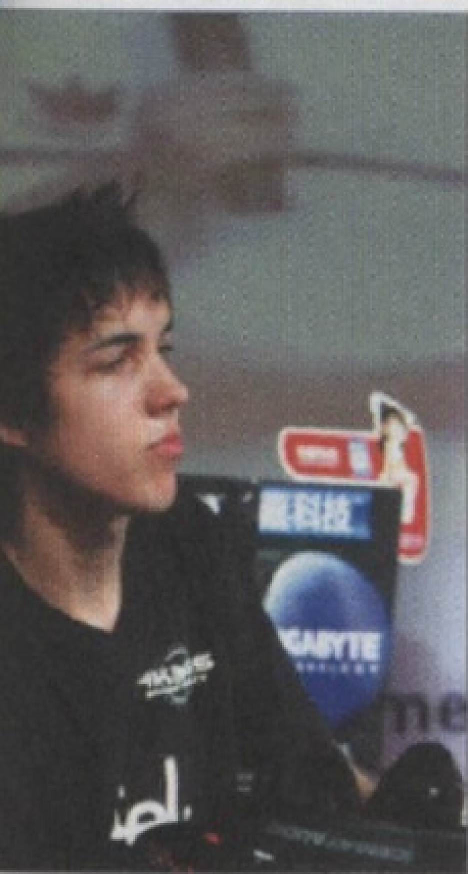
首战韩国队王牌Sweet迎战中国暗夜小将Tiger。Sweet初期小狗的骚扰和中期天鬼的骚扰都给Tiger制造了不小的麻烦，Tiger表现非常好，并没有让以骚扰见长的Sweet占到太多便宜，但是他疏于防范一直跟着他的阴影。在阴影的帮助下，Sweet偷袭Tiger基地打掉Tiger的知识古树，之后Sweet大举进攻，没有造兵建筑补充兵力的Tiger空有资源却无法抵挡Sweet的大军，Sweet顺利为韩国队拿下第一分。

第二场战斗，韩国强兽Lyn对中国新兴兽王Fly100%。Fly100%上演绝地反击好戏，以漂亮的火山爆发攻陷了Lyn的基地，为中国队将比分追至1：1。

人族皇帝Sky的出场让现场爆发出热烈的掌声，而且对手是他最擅长对抗的暗夜。但这一场Sky却发挥不佳，一开始便因为大法师走位失误而丢命，之后在两次压制失败之后陷入了被动，最后面对Check强大的熊鹿部队无法抗衡，只能打出“gg”。Sky的落败影响到中国队的士气，随后出场的Guangmo也输给了韩国的Rainbow，韩国队以3：1领先。轮到suhO出场，他自信地用手抬了抬眼镜，以独创的黑暗游侠加火焰领主的大招战胜Reign，扳回一分。至此双方第一轮比赛结束，韩国队以3：2领先。

第二轮的比赛，中国队Fly100%打头阵，前次战斗的胜利让他信心十足，哪怕对手是忧郁王子Sweet。Fly100%果然打了一场出色的战斗，胜利后将比分再次追平，中韩战成3：3。




赛后Grubby伤心的泪水令人动容

中国队追回比分之后士气大增，suhO和Fly100%先后战胜了自己的对手Check和Rainbow，成功将比分扩大到5：3。韩国队不得不启用复活人选，翻盘王Sweet成为韩国最后的希望。

忧郁王子力挽狂澜

韩国队之前已经落败于欧洲队，而与中国队的较量也仅剩Sweet一人，他只要再输一场，韩国队将会以两战全败的战绩结束这次西安之行。而他面临的对手是中国最强大的暗夜王牌suhO和刚刚战胜过他的Fly100%，还有一个潜在的复活选手。

身经百战的Sweet将压力化为了动力，奇迹般地一连攻克中国两员大将，suhO和Fly100%相继败在完全发挥的鬼王面前。第三战Sweet面对的是复活的人皇Sky，自从WEG以来，Sky一直使用分矿三本的打法对抗强大的亡灵，并且取得了不错的成绩。Sweet显然对Sky的打法了如指掌，算准Sky分矿的时机与之交战。强行开矿的Sky部队在Sweet和野怪的联合攻击下损失惨重，山丘和大量的部队阵亡，开矿计划也被迫取消。虽然Sky在山丘复活之后开出了分矿，但是Sweet已经三本升级完毕，积攒毁灭者蓄势待发。等到大量毁灭者攻入Sky主基地时，箭塔很快被消灭，而Sky又没有足够的兵力对抗毁灭者，脆弱的英雄多次被杀，无奈败北。

Sweet依靠出色的发挥完成了几乎不可能完成的任务，连胜suhO、Fly100%和Sky，最终帮助韩国队以6：5战胜中国队。

中国vs欧洲

中国队在占尽优势的情况下被韩国队翻盘，而欧洲队则战胜了韩国队，中国队将面临背水一战。云集双方巨星的激战将成为SW3的最后盛典。

Guangmo终放异彩

欧洲队依然是气势夺人的兽王Grubby拍马打头阵，而中国方面派出了智慧人族Guangmo。Guangmo在国际大赛中成绩一直不尽如人意，在国内又被Sky的光辉淹没，属于他的机会和舞台会是现在吗？人族对抗兽族的优势普遍被认为是一刀流，但Guangmo并没有使用这个打法，而是走传统火枪男女巫的路线，但英雄又是Sky标准的大法配兽王。出色的操作和完美的意识诠释了他使用的这种新旧结合的战术，击败了兽王Grubby。Guangmo为中国拿下第一分。

Guangmo的获胜激励了suhO，suhO在同族大战中艰难地战胜状态异常出色的Creo，再拿1分。此后，欧洲大陆身经百战的人族领袖Insomnia担负重任，顺利击败Fly100%。同是来自保加利亚的选手DIDI8受到鼓舞之后发挥出色，战胜暗夜小将Tiger，将比分追至2：2平。

人族皇帝势不可挡

轮到中国人皇Sky出场，他的对手是老朋友ToD。在WEG赛场，Sky惨败给ToD，饮恨半决赛。这一次Sky终于一雪前耻，拿下了关键的1分，中国队超出以3：2领先。

第二轮的第一场，受到前战胜利鼓舞的Guangmo漂亮地拿下完美人族Insomnia。此时欧洲只剩下最后一名选手DIDI8，同是暗夜的suhO迎战这名胖胖的保加利亚老将。自信的suhO看到DIDI8恶魔猎手的开局，并且购买了靴子和尘土之影，想当然地认为对手是传统的熊鹿，并且把兵营顺势走了出去，方便以后练级。没有被侦察到意图的DIDI8，在家里积攒了大量的弓手，并且风之古树也开始生产鸟德，一举压到suhO基地。suhO没有兵营、没有准备、没有防御，很快就被DIDI8的大军攻下，疏于侦察的suhO后悔不迭。赛后他在自己的Blog狠狠地写道：以后比赛一定要时刻侦察！


冠军中国队神采飞扬

Sky再次披挂上阵，面对使用暗夜的DIDI8，Sky没有让大家失望，将欧洲最后一名选手击落马下。此时的比分是5：3，中国队领先。兽王的支持者们齐力复活了Grubby，而中国队再次派上了之前战胜Grubby的Guangmo。肩负重任的兽王Grubby调整状态，依靠经验终于险胜Guangmo，之后迎来了中欧两队王牌的对决：Sky vs Grubby。

人皇与兽王的决战

人皇兽王的战场是两人地图TS，地图左上方紫色的领土上农民伯伯正在辛苦劳作，而可爱的苦工在右下方来回奔走。TS地图怪小且多的特点决定了初期人族无敌的练级速度，只需


Grubby时间精准地抓到欲行练级的sky

配合民兵先清理掉上面的地精实验室，然后依次向右MF牧师小怪和商店的怪物，就可到达3级。3级的大法师2级的水元素，对于初中期没有驱散能力的兽族来说是多么恐怖的事！Sky初期以标准的先造伐木场的Sky流开局，按照以上的练级顺序酣畅淋漓地清理小怪。而Grubby采用了先知首发，就算第一时间赶往Sky基地也无法阻止大法到2级，所以他需要做的就是怎样阻止人族MF商店到达3级，同时自己能


Sky练分矿被意识到位的Grubby抓个正着


追求完美的Grubby连一个步兵的经验都不给对手

够获得相对更多的经验。

人皇兽王斗智斗勇

不得不佩服兽王的智慧，兽王没有清理自己基地下方的任何怪物，那样无疑会延缓自己进军的时间。Grubby北上的同时顺路打掉一群311的巫师，然后在赶往商店的路上顺路清理掉一处311的小怪，到达商店的时候，Sky部队刚欲MF。时间把握恰到好处，又让Grubby的经验接近2级，最大限度地缩小了双方英雄的经验差距。Sky见到Grubby气势汹汹的先知和张牙舞爪的步兵，不得不放弃了MF商店的计划。双方你砍我一下、我咬你一口地来回纠缠，两位心计颇深的领袖各有各的小算盘。Grubby操纵先知纠缠的同时，派出了新生产的2个步兵和2头狼前往地图左中清理311的巫师，而Sky更是利用步兵出现在对方的视野吸引注意力，大法却带着少量部队前往酒馆MF小野怪。

各自的算盘都打得啪啪响，很快清理完小怪，双方二本也都升级完成，酒馆处热闹起来。Grubby率先招出了娜迦，Sky脆弱的大法见状拍马就跑。留下几个步兵召唤出兽王，配合水元素和豪猪一起点射对手的娜迦。娜迦好不容易杀掉了一个步兵逃回家中，兽王也绕地图一周之后回家与大法一起MF商店。Grubby顺势开始MF自家门口的商店。初期的斗智斗勇告一段落，Grubby稍稍占据优势。

兽王展现完美战斗

Sky清理完商店之后，召唤了民兵协助MF分矿，这一切都被意识到位的Grubby猜到。Grubby赶到之时，分矿处还剩下一个5级的大怪，先知轻轻挥手一道闪电，抢到了5级大怪的经验。占到便宜正要撤退，眼看一个从基地赶来的牧师，Grubby当机立断冲上去杀掉了牧师，之后开启加速飞奔。但是Sky基地款款而来的女巫缓慢了一个兽族步兵，在缓慢的效果下步兵必死无疑。追求完美的Grubby怎么会让经验就这样落入他人之手？安排好大部队撤退回家的同时，Grubby的双英雄等待机会自己A死步兵。果然，关键的最后一击，被Grubby的先知抢到。

一失足成千古恨

至此，兽人的行动都很完美。但Grubby并没有逃跑，因为他看到了2个红血的步兵走在追杀自己的前列，点了点自己魔法值充裕的娜迦，Grubby做了一个让他非常后悔的决定。他让英雄停了下来，闪电配合点射杀掉了那2个红血的步兵。而与此同时，娜迦中了人族女巫的缓慢，没有速度卷轴的兽族在缓慢面前苍白无力，娜迦奋力挪动着身躯依然逃不过人族的追杀。Sky不断控制女巫释放缓慢，5个女巫在辉煌光环的支持下不断限制娜迦。眼看娜迦体力不支，先知移动到娜迦身边想要把身上的回城给她。但这时Grubby出现了一个致命的失误，回城是交给娜迦了，但娜迦带着回城倒在了地上。而一旁的先知，很快也被Sky的女巫释放了缓慢，身上除了一个智力加3的斗篷，什么都没有的先知只有在无限的缓慢下看着自己死去……


中了缓慢的娜迦被人族大部队追杀


没有回城的先知在缓慢和追击下只有阵亡


Sky大军压境，Grubby大势已去

Sky带着部队直接压到了Grubby的家中，此时Grubby三本升级完毕，牛头人图腾在建造当中，城防也升级完成，并且火速竖下了望塔，却没有足够的兵力对抗人族。Sky放下箭塔之后，开始攻击外围的建筑。Grubby依靠城防的地洞和塔进行顽强的抵抗，而Sky利用闪电盾和暴风雪断绝兽人的经济来源。Grubby好不容易熬到英雄复活，带着所有部队冲了出去，但是这只是象征性的抵抗而已，很快便损失了所有的部队打出了“gg”。

失利后的Grubby哭了，作为一个职业选手，在比赛中出现了那么重大的失误，他的悔恨全化作了泪水。Sky为中国队取得了最后的胜利，以6：4的比分战胜了欧洲队。3支队伍的竞争是如此激烈，连小分都相差无几，最后依靠小分的优势，中国队获得了冠军，欧洲第二，而韩国屈居第三。Stars War带给我们的精彩不仅仅是比赛本身的战斗，中国小兽王的成长、北欧海盗的光芒、Guangmo实力的舞台、忧郁王子压力下的爆发、兽王Grubby的泪水、人皇Sky的骁勇善战……Stars War，不愧是魔兽群星闪耀的舞台。P

足球电竞之路

■北京 Magicboy

众所周知，在电子竞技领域，足球游戏的两款代表作品是美国EA公司出品的FIFA系列和日本KONAMI公司出品的"实况"系列。这些年来，有关这两款经典游戏哪个才是最好的争论就一直没有停息过，而伴随着电子竞技的兴起，FIFA和实况这两个老对手又展开了新的对决。今年是世界杯年，足球的魅力无限高涨，各种电子足球游戏的比赛也是层出不穷。如果能利用好这个大好机遇，将吸引很多新玩家加入进来，能很大程度上促进足球游戏在电子竞技领域的发展。本文将回顾FIFA和实况在中国电子竞技领域的发展过程，并对未来发展作出一些建议。

中国FIFA征战WCG历年成绩表

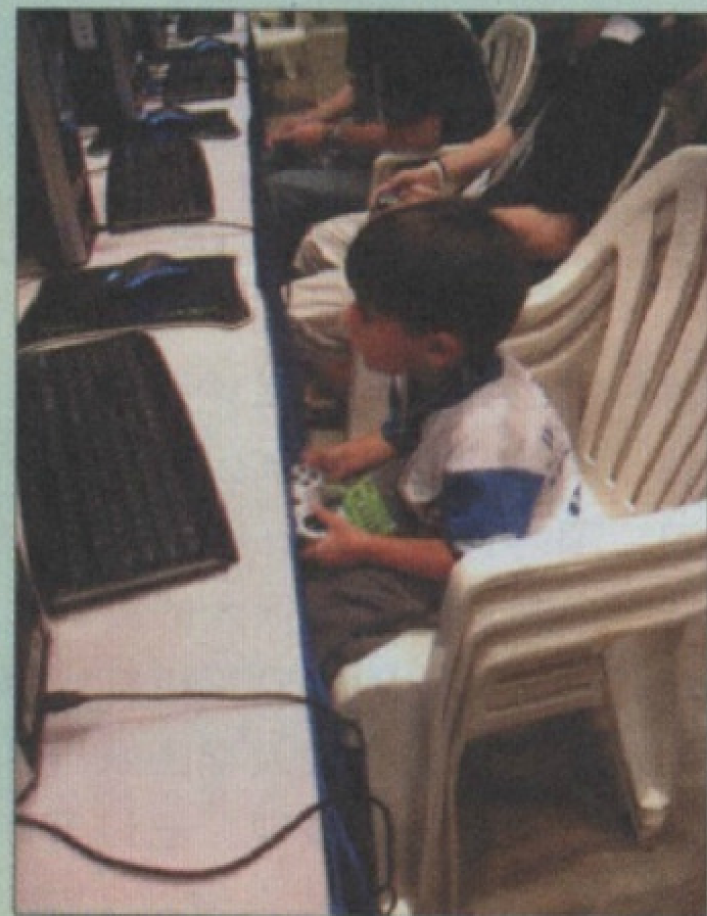
年份	成绩
WCG2001	团体冠军：Windboy，天启 单人季军：Zw
WCG2002	团体第四名：Windboy，SS 单人第四名：Windboy 单人第五名：Cndi
WCG2003	单人第四名：Skyline 团体未能进入四强
WCG2004	WCG拒签风波导致只有杨正一人参加在美国举行的总决赛，小组未出线
WCG2005	单人两人进入十六强……

FIFA：从辉煌到平淡，职业化的大溃败

作为FIFA界最重要的标尺，WCG历年成绩表将中国FIFA的发展状况表现得异常清楚。从辉煌到衰落，中国FIFA留给我们的，是唏嘘和遗憾。

20世纪90年代初期，EA的FIFA系列问世后凭借其优秀的品质吸引了世界各地的大批足球游戏爱好者，中国也不例外，现在很多的FIFA玩家都是在那个时候开始接触FIFA的。在FIFA98推出了网络对战功能后，FIFA开始和电子竞技这项新兴的体育运动联系到一起。度过了玩家基数积累的阶段。从1999年开始，国内出现了大量的地区性FIFA联盟。其中比较著名的有上海FIFA联盟、江苏FIFA联盟等，由于这些联盟的存在，各地玩家从中得到了提高和锻炼，中国FIFA的水平一度处于世界领先地位，WCG2001的团体冠军和单人第四名更是创造了中国电子竞技的第一次辉煌。这个成绩再次加速了FIFA在全国的迅速发展，地区性FIFA联盟的数量越来越多，这种趋势一直延续到了2002年。

从2003年开始，地区性FIFA联盟开始出现衰败，这有多方面的原因：一是由于早期的一批FIFA精英面临工作的压力或对FIFA的兴趣不如从前等原因逐渐退出，导致以他们为核心的FIFA联盟逐渐失去了生命力；二是由于很多新进的玩家看到了FIFA在电子竞技领域的发展前景，也开始建立自己的联盟或者网站，但这些新联盟往往就是几个人甚至一个人在活动，对整体环境并没有多大改善，反而导致了有生力量的分散；三是联盟数量越来越多，竞争不可避免，各联盟之间关于利益关系的种种事端也让一些纯粹热爱FIFA的玩家萌生了退意；最后就是FIFA 2003在游戏品质上的失败，导致一


FIFA在世界范围内广受欢迎，图为年仅3岁的伊朗男孩在参加WCG2005的比赛



Windboy、天启在2002年WCG上勇夺FIFA团体冠军

些玩家丧失了兴趣，而在同时期，实况足球系列经过七八年的发展，凭借更加真实的操作感吸引了越来越多的FIFA玩家转向"实况"系列。

环境的逐步恶劣引起了仍在坚持FIFA的玩家的重视，各地联盟开始进行改革，其中最有效的措施就是推出了线上联赛制度，这在一定程度上留住了很多玩家。但由于管理上的不完善，很多联赛在半程就无法进行下去了。2003年底，由Windboy建立的Chinafifa联盟推出了模仿现实的"中超联赛"，这在FIFA界引起了很大轰动，很多精英玩家都从各地联盟转向了Chinafifa。

2004年是FIFA在国内发展的最大转折点。在这一年，首届全国电子竞技运动会设置了FIFA项目，各地的俱乐部通过比赛筛选也签下了FIFA的"职业选手"，其实这些选手本身都是在工作或上学，所谓的"职业"就是每周打一场比赛。伪职业化的出现让本来就出现断层现象的FIFA玩家彻底地两极分化，水平较高的"职业玩家"同基础玩家之间基本上没有了交流，加上缺乏同国外一流选手的交流以及其它各种因素，国内FIFA水平整体大幅度降低，最大的体现就是在这一年的中韩对抗赛上，来自韩国的职业选手让中国FIFA烙印上了一个耻辱的比分：0：5。

2005年至今，FIFA在国内发展的状况还是不容乐观，尤其是在"实况"进军PC后，FIFA又面临着一次重大的挑战。对于现在的中国FIFA，虽然困难重重，但并非没有积极的元素。首先，虽然用实况取代FIFA的呼声越来越高，但WCG、CEG、WGT


中国FIFA，Fighting!

等重大赛事依然坚持使用FIFA项目，这一方面是因为FIFA这些年一直作为主流电子竞技项目，各方面都有相当的积累，另一方面就是FIFA的比赛规则经过几年的调整，已经比较完善，让赛事举办者更为青睐。

此外，EA对于FIFA系列相当重视，从2002年开始，EA就开始不断在中国各地举办电子竞技比赛，项目主要是FIFA、NBA等一些体育项目类游戏。而从2004年开始，EA开始联合国际足联举办FIWC（FIFA足球世界电子联赛），这个赛事由于EA的巨大投入显得非常有活力，赛事的冠军将获得由国际足联颁发的"电子竞技足球先生"。在2005年的国际足联年度颁奖典礼上，来自英格兰的18岁小将巴拉德成为了这个奖项的首位获得者，并与世界足球先生小罗一起领取了奖杯。这个荣誉对国内很多FIFA玩家还是很有吸引力的，中国选手在FIWC上的表现相当出色，2004年的Windboy和2005年的马玺清都拿到了不错的成绩。

笔者曾经和EA公司亚太地区的总负责人Mike就EA在中国对电子竞技的投入问题进行过交谈，他表示："EA一直在中国寻找新的游戏盈利点，而电子竞技类比赛就是其中之一，我们将同各种赛事进行合作，促进FIFA这款游戏在中国的推广，对电子竞技在中国的发展也会起到推动作用。EA目前在美国和欧洲成功举办着FIFA和NBA系列游戏的电子竞技联赛，我们也希望今后能够在中国培养大量关于游戏的专业人才，建立一个群体，发展具有一定规模的职业联赛，并希望借此将中国的游戏市场越做越大。"

最后，不能不提到FIFA的文化沉淀。FIFA系列是几代玩家寄托了梦想和希望的载体，很多人都对其有着浓厚的感情，他们不愿意看到FIFA继续沉沦下去，也在用自己的行动支持着FIFA。所谓"事在人为"，希望FIFA的忠实玩家能够齐心协力，再次振兴中国FIFA。

实况：以时间换空间，后来者的大跃进

实况系列（包括WE系列以及欧版的PES系列）自诞生后就成为了又一款风靡世界的电子足球游戏。然而在电子竞技领域，由于受到主机平台的限制，实况一直未能成为主流电子竞技项目。但在1995年到2004年这10年间，国内实况玩家在PS和PS2这两种主机上都曾经自行举办过各种类型的比赛，虽然没有产生很大的影响，但巩固了实况系列的群众基础。同时PS模拟器的出现加上WE2002极其优秀的游戏品质，让实况成为很多没有电视主机的玩家特别是在校大学生娱乐和比赛的首选。一些核心玩家通过借鉴FIFA在电子竞技领域的表现，已经开始策划和筹备实况的电子竞技化，为其今天大幅度跃进电子竞技领域做了铺垫。



《电竞中国》举办的北京实况足球公开赛

2004年，也是实况系列诞生的第十个年头，它迈出了发展历程中的重要一步——进军PC平台，PES3也在同年成

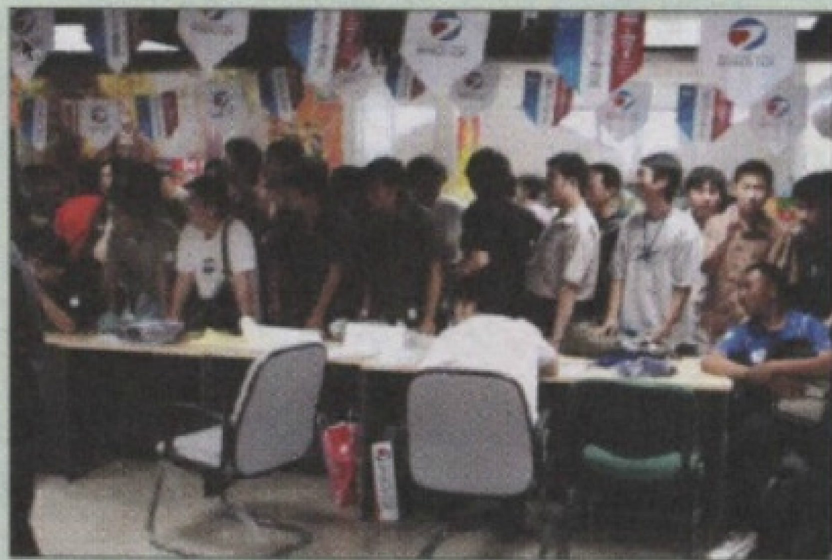

陈志良、王早行包揽了ESWC2004的三四名

为ESWC的正式比赛项目，将实况正式推向了电子竞技的国际舞台。ESWC中国区比赛吸引了大量WE玩家的参与，而在法国总决赛中，中国的两名选手陈志良和王早行在世界各路好手的包围中携手杀入四强，最后包揽了PES3项目的第三第四名。2005年，中国选手陈大伟又获得了ESWC PES4项目总决赛的第四名，这些成绩证明了中国的实况足球水平绝对是处在世界一流行列的。

在2005年，伴随着实况在在电子竞技领域的迅速发展，WCG在其比赛项目的调查投票中，分别设立了实况PC版和实况PS2版两项。这表明，WCG这项一直采用FIFA作为比赛项目的重要赛事，也已经看到了实况比赛的巨大潜力。而国内玩家自行组织的地区联赛逐渐向良性化发展，越来越多的正式赛事也逐渐出现，较大规模的有《电竞中国》在北京举办的实况争霸赛和完全实况论坛在重庆举办的实况明星巨头赛等，这些比赛都受到了玩家的欢迎和外界的好评。

到了2006年，进步迅速的实况又借助世界杯的影响，迎来了在中国电子竞技领域发展的第一个高峰。将实况作为唯一比赛项目的大型赛事有CIG（中国电子竞技大会）举办的北通2006实况足球精英争霸赛、TCL和英特尔联手举办的实况竞技大赛以及各地举办的地区性实况足球比赛等，而传统的ESWC以及新兴的IEST2006国际电子竞技锦标赛都将实况作为了正式比赛项目。从已经进行的比赛如ESWC来看，实况比赛吸引了大量玩家的参与，报名人数甚至超过了WAR3和CS等传统项目。

实况未来发展的积极元素非常多，最重要的有4点：一是实况足球系列对硬件有不断更新的要求，而且这种更新的幅度是玩家可以承受的。


ESWC吸引了大量玩家报名比赛

CS领域里Source版本失败的最大原因是因为其对硬件的更新要求超出了大部分玩家的承受能力，而实况系列在这方面则显得恰到火候。只有需要玩家在承受能力范围内不时更换配置才能进行的游戏，赞助商才会无条件地支持。硬件厂商（像Intel、NVIDIA）在提供给电子竞技赛事巨额奖金的同时，首先期望能够通过比赛销售自己的产品和推广服务，即使不是直接销售，也是提高品牌认知度的举动，实况比赛完全符合这样的要求。第二是实况良好的玩家基础。伴



韩国的实况职业联赛

随着系列的不断改进以及电竞运动的普及，实况玩家的数量还在不断增大。第三是各种新兴赛事的大力促进。今后的电竞赛事将会越来越多，之间也将会产生竞争，而想在竞争中占到先机，最重要的就是得到赞助商和玩家的支持。基于前面两点原因，实况当仁不让地将成为新兴赛事的宠儿。最后一点比较特殊——实况的玩家群体虽然很庞大，也分散于全国各地，但在网络上却基本都是集中在一到两个大型的实况网站（比如"完全实况论坛"）活动，这种集中的玩家活动组织也对各种比赛起到了很好的宣传、组织以及监督作用。

对电子足球今后发展的建议

1.玩家和平共处，共同发展。 无论是FIFA和实况，都曾经为中国电子竞技取得过成绩，一方玩家不能因为个人的喜好就去攻击另外一方，这是非常伤感情的。在中国，电子足球玩家的基础是如此庞大，游戏风格不同，喜欢的人群也不同，并不会因为一方的崛起就直接导致另一方的衰落。而且从某种程度上来说，竞争只会促使两者不断进步。

2.相互借鉴，取长补短。 从游戏本身来说，FIFA和实况各自具有不同的优点，双方的开发商也在相互借鉴，以致于很多人都开始感叹两款游戏的风格越来越像。在电子竞技领域，FIFA经历了五六年的锻炼，各种经验教训都值得后起的实况学习和借鉴，尤其是选手职业化等一些关键步骤以及FIFA电竞精神的沉淀积累都是需要实况玩家好好思考的。而对于FIFA，则应该看到实况玩家联盟的一体化凝聚了基础玩家的力量，地区性联盟应该考虑合并起来，同时也应该自行组织各种中小型比赛，不断引入新鲜血液。

3.建立统一的全国性联赛。 和现实中的足球一样，联赛才是电子足球的生存之本。现在各种比赛虽然很多，但基本上都是赛会制的比赛，没有统一的联赛。在韩国，虽然《星际争霸》的霸主地位不可动摇，但韩国人早在2001年起就眼光独到地设置了FIFA联赛，韩国FIFA在WCG上的成绩也是非常出色。而在今年，伴随着实况在电子竞技领域的不断发展，韩国MBC电视台又联手KONAMI公司举办了首届实况足球联赛，受到了很大的关注。国内的比赛组织者应该看到这一点，其实这本身也是赛事崛起的良好机遇，在行业还未出现垄断赛事时，谁敢去当第一个吃螃蟹的人，也就很有可能收获到电子足球真正的第一桶金。P



本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《三国志11》巧用地利制胜

■广西 李醇


图1


图2

在《三国志11》中，行军打仗难免遇到强大的对手，但如果我们熟悉身边的环境，或许能摆脱困境，反败为胜。在游戏中，玩家会在北方平原、巴蜀险地、长江天险甚至南蛮之地与敌人展开大规模作战。当玩家的城池变得越来越多时，与电脑发生大规模作战的几率也会越来越高，只要敌人发展良好，就会疯狂地向玩家进攻（本文提到的电脑AI指1.1以上版本）。此时玩家很容易被敌军的兵海所压制，要解决这个问题，请看我如何利用地形优势来使自己的军队所向披靡。

北方平原

在长江以北的大部分地区，地势较为平坦。当玩家攻下城池后，可派人在四周修建投石、业火球等物，业火球的堆放最好是一个接一个，并将重要路口“封锁”。当敌人接近时，可派遣智力高的武将带些许部队点燃火球（如有“火神”特技的武将去点效果更佳，不仅火计效果好，而且自身火计完全免疫），敌军便会出现混乱，置身于火海之中。等清醒过来，部队已被火烧得所剩无几，派遣一名上将率领精锐部队即可歼灭之（此地形见图1）。

巴蜀险地

俗话说，“蜀道难，难于上青天”，我们可利用这险峻的山地作为我军防御的天然屏障。若是玩家带领部队进攻蜀地的城池，敌人会派大量军队将你堵在城外或关外，城内却通常只有1000～2000士兵，周围大多有敌人的军乐台之类的辅助建筑，如强行进攻必将陷入苦战。其实，派遣一些士兵从大路进攻拖住敌人主力，而同时派出兵器部队，从山间小路出其不意地攻击其空虚的后方，可轻松地拿下对方城池。但统帅兵器部队武将的兵器适性不能低于B级，否则战法攻击效果不高，奇兵的效果也会大大削弱（此地形见图2）。


图3

长江天险

无论是多么强的武将，在水中的攻击、防御等属性都会有所降低。所以，我们得想办法把敌人困在水中，自己则在岸上尽情攻击。可放弃港口的防御，等敌人攻占港口后，再对港口进行攻击。此时应该派遣弩兵适性S级武将，或用“贯矢”或用“火箭”击之。数回合之后，港口就可重新夺回（此地形见图3）。


图4

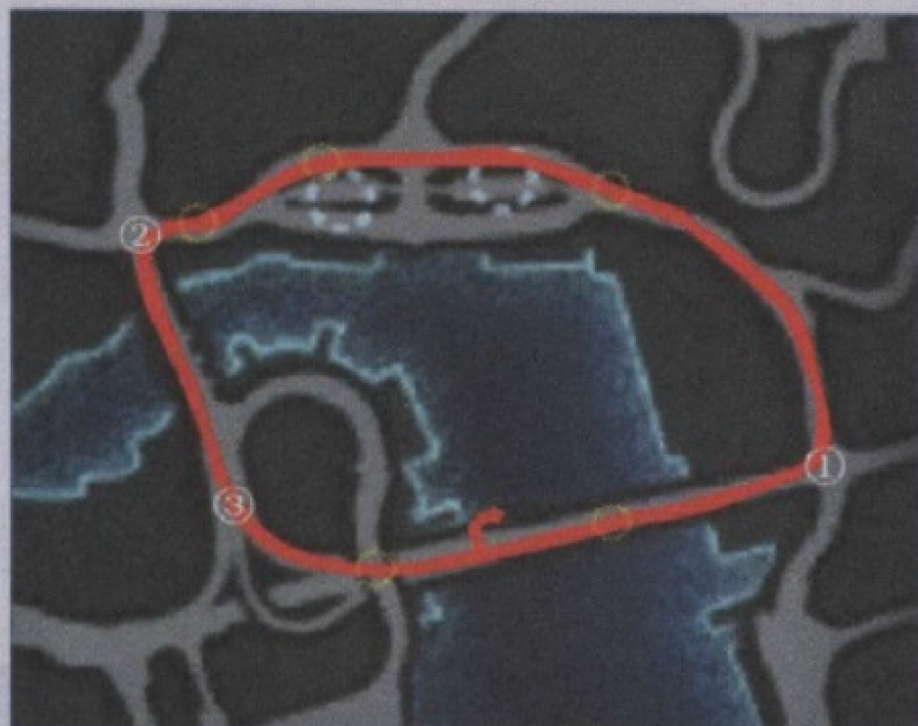
南蛮地区

毒泉是南中地区特有的地形，直接穿过它不仅会损失大量士兵，而且会导致行动缓慢，战斗十分不便。其实我们可用火计堵住毒泉中央狭窄的栈道，使敌人军队被阻拦在火焰的后面。敌人被困在了火焰和毒泉之间，骑虎难下，这时我们可用投石车或弩兵慢慢地射击，嘿嘿……（此地形见图4）。

若能灵活运用上述地形战法，相信你离玩转《三国志11》就不远了。P

《极品飞车——无间追踪》之通关经验杂谈

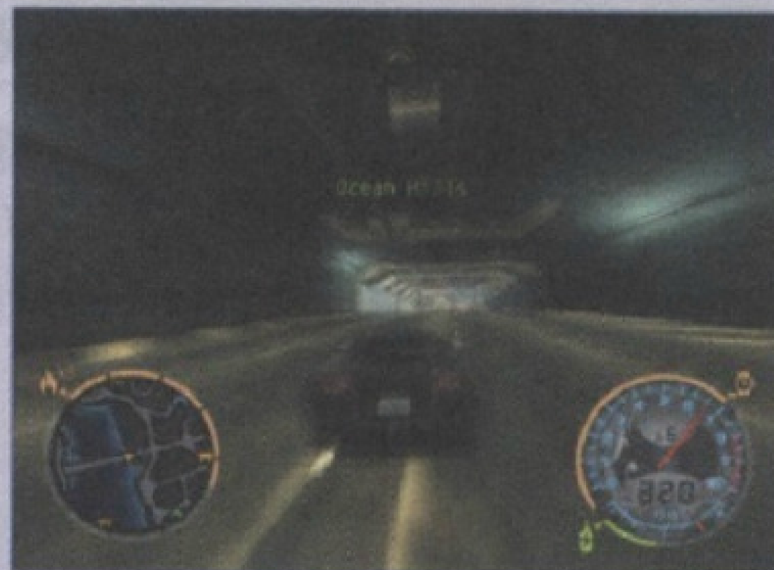
■湖南 GJ/Gorush


图1：这就是我推荐的"无敌环道"

见近期《极品飞车——无间追踪》已爬升至"大软"单机游戏榜之首，小弟我趁此良机，特来混口稿费尝尝，嘿嘿！翻遍"大软"所有有关"极品9"的攻略心得，大多是讲挑战模式的，今天让我来谈谈黑名单（Blacklist）模式下的通关经验。

1.在外观改装模式下，进入车身材料改装Visual选项，选择Vinyls，再选择Unique往后翻直到CarbonFiber选项，只见车身突然变成灰色时，这就是说明你选定的是全碳纤维的车身，购买后使用，车辆确实会轻盈不少（这个选项要到后期才会出现）。虽然车上不能再喷一些好看的标识，但拥有全碳纤维车身的座驾已很BT了！


图2：③处要依情况选择走哪条路


图3：快而平稳地通过①处急弯

2.在每打败一个黑名单人物后的6选2环节，建议都选择车辆性能升级套件，且在所有被锁车辆及升级套件出现之前，不要升级这些套件。先要选择一辆好车，改装好后集中装配到上面，那么它的性能会远远高出你的想象！

3.前期的警察根本不用放在眼里，逗着他们围着城市跑几圈再甩掉，接着要做的就是藏起来熬过冷却时间。到后期也不难对付警察，笔者建议找一条熟悉的环线和警察玩追逐赛，赛道最好不长不短，路面要不宽不窄，视野良好（以便及时发现前方的设卡点），赛道中间或者旁边有进出的隐藏点，警车的设卡点要尽量少且不频繁。挑辆重量级的赛车，车不一定要很快，但一定得马力大，经得撞。跑熟悉环道，要做到能保持与警察的车距且能控制身后警车的数量，换句话说，当身后警车太多时，要灵活地过弯，甩掉一些方向判断错误的警车。当任务未完成且身后的警车被甩得太远时，要放慢车速，让警车追上来，身后的警车控制在2～3辆（一级威胁度2～4辆警车，往后递增），距离自己1/4个地图的地方最佳。关于氮气加速，直线是用来积攒的，多留些用于弯道和摆脱警车的围困。


图4：注意！前方是设卡点，该开始积累氮气了

警车设卡点一般有这么几个特点：设卡点旁边必有一条恰好容纳一辆车子通过的空隙，在跑熟环线后会发现，警车每次都是相同的位置设相同的卡，只要把这几个关卡的闯关技巧摸熟，完成任务对我们来说就是板上钉钉的事了。笔者在这里提供一条环线以供各位参考：①、②、③号弯道通过恰当的氮气与子弹时间的配合，所有的警车都会判断错误的，而且这里有隧道和大楼，能有效地阻挡直升机，具有相当的灵活性。P


图5：小心②处又是一急弯

PES5——纵向带球射门

■四川 秦国强



图1

在PES5中，玩家可感觉到，当球员纵向带球时速度会变慢，很难甩开防守球员，而如果采用大力趟球，又很容易被防守球员卡位断球。那么纵向带球在PES5中就无用武之地吗？

其实不然，笔者多次实践证明，纵向带球射门是一个非常容易进球的方式。

首先让己方球员朝边路加速带球至底线，佯装下底传中，等到防守球员上来逼抢时，立即松开方向键并按住R1急停（也可选择扣球来甩开对手），然后马上向大禁区加速带球。如果对方后卫上来逼抢围堵，则需要松开R1朝外带一小步，躲开防守球员的拉扯，再用R1+↑，沿大禁区线加速带球（如上页图1）。玩家知道在PES5中，禁区内的拉扯很容易造成点球，这也是笔者选择在大禁区线加速带


图2


图3

球的原因。这时一般可拉开防守的空档（如图2），果断地松开R1，根据面对球门的方向附加←或→后迅速按□键（如图3），这样能打出大角度的射门，门将扑出球的可能性很小，整个过程一直需要按住↑，包括射门的瞬间，才不会使皮球打飞。

纵向带球射门的操作并不复杂，难度在于对使用R1时机的选择。玩家在纵向带球时，切忌按住R1不放，而是应该连续间断地点击R1（连续按住R1时，球员将无法变向）；对于操作较好的玩家可采用大步趟球，这样拉出空档的效果更好。

TFT暗夜精灵VS不死族战术一则

■山东 范晨

对于高阶的职业选手，UD对NE有一定的优势。前期死亡骑士带食尸鬼和骷髅的Rush，中期石像鬼的骚扰经济，后期憎恶配合遮天蔽日的天鬼将是所有NE的恶梦。无数玩家模仿高手的打法很有效果，但魔兽比赛的优势是一点点积累的，如果能尽力做到压制UD的兵力数量，也不难获胜。笔者带来的战术就是以英雄为核心，针对UD兵力数量控制的一种打法。

祭坛→月井→战争古树开局，首发英雄选择守望者，第一技能升级刀扇，并配合弓箭手迅速MF，第二技能升级闪烁。初期小精灵一定要在MF点附近，UD过来的必经之路上放置小精灵和侦察之眼（如果打到的话），防止UD过来Creep Jack或直接Rush基地，这样可提前撤离MF点（图1）。


图1

弓箭手要多一点，对前期的MF及中后期点杀石像鬼有很好的效果。2本前UD肯定会来一波Rush，因为我们有较多的弓箭手，结合刀扇应该不难应对。2本后立刻雇佣熊猫，顺次升级火焰呼吸和酒醉云雾，在基地放下一棵风之古树生产风德，同时主基地升级3本。迅速MF提高双英雄的等级，同时不停地侦察对手的MF或开矿意图。基地内部的矿区及小精灵集中的地方要种一棵远古守护者，并放2～3个弓箭手防UD的石像鬼骚扰。3本后，升级风德大师级训练，双英雄购买无敌及群补、群防。如果之前的小规模接触中英雄技能用得好，UD的兵力一定不会很多，英雄等级也会受到限制。人口到70就比较稳了，交战时双英雄第一时间使用抗体药水和群防，将弓箭手和风德分别编一队，弓箭手负责点杀石像鬼，风德不停地使用飓风吹起不死族的英雄和憎恶（如果有的话）并点杀食尸鬼（图2）。


图2

守望者不停使用刀扇，熊猫使用酒醉接火焰呼吸。群补能大大提高远程部队的存活时间，操作好的话，对方不是兵力损失惨重，就是一看情况不好赶紧回程。这样我们的优势又进一步扩大了。双英雄都到达5级，只要不阵亡并且有足够的魔法值，可以说NE已稳操胜算。


图3

特别注意：

1.此战术的核心是双英雄，所以在MF（尤其是前期）时要特别注意UD的Creep Jeck或直接Rush基地。应对的方法是：在计划好的MF点附近，UD的必经之路上放置小精灵，一旦看到对方有来意，立刻撤离MF点（图3）。

2.一夫当关，万夫莫开。在此战术中，保护英雄的重要性不言自明。双英雄不要吝惜几百金，买上抗体药水、无敌、魔瓶能让你的群杀进行到底。


图4

3.NE的远程单位攻高血少，尤其弓箭手面对狂暴食尸鬼是很危险的，群防可使NE的远程部队发挥到极致（图4）。

一点技巧：守望者在拥有2级的刀扇时可考虑骚扰UD的经济。UD基地内部一般都会升级冰塔，给骚扰带来不便。可这样操作：守望者买隐形药水，在夜间使用隐形药水进入UD矿区，一轮刀扇后立刻原地隐身，刀扇的冷冻时间一到，第二轮刀扇发起，尽可能杀掉所有侍僧后使用闪烁逃离现场。UD的经济经不住几次这样的骚扰（图5）。


图5

其实，魔兽中各族基本上都是平衡的。真的猛士，将努力在探索中奋然前行！GG，GL！

本期推荐秘技

《霹雳小组4——斯氏集团》秘技（SWAT 4:The Stetchkov Syndicate）

在Swat4.ini中找到“[Engine.GameEngine]”，将“EnableDevTools=False”改为“EnableDevTools=True”。然后在游戏中按“~”打开控制台，输入以下密码得到相应效果。（注意：每关开始时需要重新输入）

God：上帝模式
Walk：关闭穿墙
Ghost：打开穿墙
Behindview 1：第三人称模式
SetJump X：设定弹跳高度，X为高度值
Behindview 0：第一人称模式
SetGravity X：改变重力，X为重力值

无限生命模式
只想轻松过关的玩家请看下面：
在游戏目录\Content\System\SwatGame.ini中找到“SPDamageModifierEasy=0.5; SPDamageModifierNormal=1.0; SPDamageModifierHard=1.5; SPDamageModifierElite=1.5;”，
在Easy难度中将“SPDamageModifierEasy=0.5”改为“SPDamageModifierEasy=0”，如果是以Normal、Hard或Elite模式进行游戏的玩家可将相应的1.0、1.5、1.5这些数字改为0，进入游戏后你和同伴还是会受伤且不能奔跑（耐心点慢慢走吧），但不会死。

《极度恐惧》完全作弊码（F.E.A.R.）

在游戏中按T键呼出对话框，输入以下密码得到相应秘技效果。

gimmegun dual pistols：获得（双手）手枪
gimmegun submachinegun：获得轻型自动枪（SMG）
gimmegun assault rifle：获得狙击步枪
gimmegun semi-auto rifle：获得半自动步枪
gimmegun nail gun：获得钉枪
gimmegun plasma weapon：获得等离子武器
gimmegun missile launcher：获得导弹发射器
gimmegun frag grenade：获得手榴弹
poltergeist ghost mode：恶作剧鬼（幽灵）模式
maphole next level：跳过此地图，直接进入下一个任务
tears all weapons+infinite ammo：获得所有武器（无限子弹）
gear increased health and boosted reflexes：增加生命、时间上限值提高
kfa all weapons+full ammo,armor & health：获得所有武器（加满子弹、防弹衣、生命）
gimmegun pistol：获得手枪
gimmegun shotgun：获得霰弹枪
god：无敌模式
health full：生命全满
gimmegun cannon：获得加农炮
armor full：防弹衣全满
pos player：显示玩家位置
ammo full：所有武器子弹全满
guns all weapons：获得所有武器

《古墓丽影——传说》PC版无法保存手柄设置的解决办法（Tomb Raider:Legend）

《古墓丽影——传说》的PC版中，如果你使用手柄的话，会发现无法保存手柄设置，这里给出解决办法。
1.在游戏中根据你的需要，设定好手柄按键；
2.退出游戏；
3.打开注册表编辑器，找到
HKEY_CURRENT_USER\Software\Crystal Dynamics\Tomb Raider: Legend\Input\...
你会发现一些数值的字符串值是两个数字，中间有逗号隔开，凡是字符串值有两个数的，都只留下靠后的数字。原理：前一个数字是游戏默认值，后面一个是你设置手柄之后生成的值，两个值相冲突了，因此要删掉前面一个数。

问题交流《魔法门之英雄无敌V》客座专家：fly

问： 拿到《魔法门之英雄无敌V》小弟我就迫不及待地进入游戏，结果在一处断桥关卡住了。断桥就在城堡的左边，我已把地面上和地面下的怪全都清掉了，可还是无法过桥，请帮帮我！

答： 在桥的南方有个通往地下的入口，进入后会找到一个由不死族看守的地方，打败看守者就会得到鞋子，穿上后可跨过海面。

问： 请问《魔法门之英雄无敌V》可视窗化么？

答： 是可以视窗化的。修改存档文件中User.cfg中的Setvar gfx_fullscreen=0即可。记得改过之后要重新设定一下解析度。

问： 在兵工厂里不是能买3样东西么？第1是弩车，可攻击；第2可帮英雄补血；第3是什么呢？它的作用是什么？

答： 兵工厂能买的第3样东西是Ammo cart弹药车，它的作用是可让所有远程攻击的角色不受弹药限制。你稍微注意一下就会发现有些远程角色打久了会无法继续攻击，生物说明里面的Shots Left表示该生物在战斗中可用远程攻击几次，如果有弹药车，则可攻击次数无限制（攻城战通常比较久，能较为明显地感觉出差别）。另外，如是英雄学了War Machine技能的话，则会让弹药车额外拥有让远程生物提升攻击力的能力。而War Machine的额外能力中Catapult会让弹药车即使在战斗中毁掉，也会在战斗结束后重新修复。

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006 © 2002 FIFA TM

（连载二）



绿茵边缘

林晓：世界杯已经是烟消云散，绿茵边缘的故事却才开始。上一期中，主人公的出场虽然平淡，但平淡的生活是否正是大多数人的状态？

■北京 苍茫

世间本不平

兴方网络联盟又要在南城举办一年两次的足球游戏比赛了。春季比赛在5月，夏季在7月，北城的大理路分店是春季比赛最后的决赛场地。在萨其马推荐下，周彬担起了架设网络与维护管理的重任，天天晚上坐30分钟的830路公交车去大理路，阿猪放学后就跑来网吧帮他打下手。

周彬很奇怪，阿猪这样的强手竟然没有报名参加比赛。工作空余，他问到这个问题，阿猪都以沉默回应。决赛前一天晚上，周彬完成了服务器的调试和网络架设。阿猪看着他面带笑容地关上最后一台机器，开口了："去陈东街尾吃八仙面吧，我请。"

饭桌上，阿猪才说："你不是想知道我为什么不参加足球游戏比赛吗？我去年参加了。7月份的时候打到四强，但半决赛被人给耍了。"

周彬停下了筷子："你的水平，沧海路店的客人说在全市都是前三的行列，谁能把你耍得团团转？"

阿猪点起一根香烟，脸上浮现出与他的年龄不相称的老于世故的神态。他说："是被你的老板耍了！兴方网络联盟的人要我别进决赛。"

周彬吃了一惊："萨其马？"

"他只是沧海路店的小老板，还没这个能耐。真正操纵整个比赛的是兴方网络联盟的大股东，他们找人出面和我谈的。"阿猪说。

"和你谈什么？故意输掉比赛？"周彬纳闷了。

"对。去年7月的比赛，冠军奖金是10 000元，亚军5000元。我要是打进决赛，至少拿走5000元。所以他们让我输掉比赛，只拿季军。作为报酬，除了给我季军奖金800元以外，再多给我500元。"阿猪扔掉烟头，又说："我领到的钱和他们请的选手差不多一样。那些雇佣兵，有给1000的，也有给800的。"

周彬又问："为什么季军奖金这么少？"

阿猪回答说："这样才刺激大家去争冠军啊，不过没用，永远都争不到的。雇佣兵水平不比我低，加上幕后操作，除了能打进四强的选手，谁又知道比赛最后会变成这个样子呢？"

"那第四名呢？也会被收买吗？"

"去年两次比赛，第四名的水平和前三名相差太大了，没有收买的必要。"

"阿猪，我不懂，你就这样让出了比赛？冠军可是有10 000元哪！再说了，他们为什么要这样做呢？"

"彬哥，谁不想要冠军？但是他们有很多关系，还说能为我家里的甜品店减免税收，我没办法。至于为什么要这样做，我就不清楚了，可能是想省钱吧……"

"那后来他们为你们家减免税收了吗？"周彬追问。

"这个只有我爸妈才知道。"阿猪表示自己不清楚。

周彬看看碗里的面条，叹了口气，放下了筷子。

回到家，父亲在兴冲冲地泡茶，又从柜子里拿出一碗方便面。

"爸，今晚上不是不用加班么？"

"去工会下棋，凌晨有球赛，答应了老邱他们一起在工会看的。"父亲手里在忙碌，兼之心有旁骛，对儿子的态度也好了不少。

"是不是欧洲冠军杯决赛？"周彬突然想到，于是发问。

"没错，如果不是明天你要上班，我就叫上你了。早点睡吧。对了，我去看球的事情别和你妈说，听到没有？"父亲临走前不忘叮咛一句。看来态度好也是有原因的。

兄弟两人的卧室陈设很简单，上下铺，写字桌，书柜，衣柜。躺在床上，周彬翻来覆去，脑子里总是想着欧洲冠军杯决赛。

"哥，你没睡哪？"上铺的弟弟突然吭声，吓了周彬一跳。

"你怎么还没睡？明天还要上课，早点睡吧。"周彬不敢乱动，老老实实躺着。

"哥，我也想看欧洲冠军杯……"弟弟的话让周彬先大吃一惊，然后大喜。

"你小子，什么时候喜欢上这玩意的？"

"嘿嘿，我写完作业以后，只要妈去上班了，爸时不时会带我去工会看直播。那时你都是晚上上班，所以不知道。"

"那你有什么打算？溜出去？妈妈在隔壁

屋里睡着，稍微有点动静，她就会知道的。”周彬从下铺探出头来问弟弟。

弟弟打开书包，拿出两副望远镜，得意：“对面楼陈叔叔今天晚上也看球呢，你看！”

周彬举起高倍望远镜看向窗外，果然，对面楼老陈家大厅里，电视机的图像清晰无比。

周彬问弟弟：“你哪搞到的这东西？”

“同学借的。一个要300多，可贵了。”

周彬想了想，“哥今后攒钱买两个。不过我可有言在先，你不许因为看球赛耽误了功课。爸爸生气起来，你我一块挨揍。”

“一定不会。皇马进场了，我们快看球吧。”弟弟做个鬼脸。

“待会可别嚷嚷。”周彬不忘叮嘱一句。

事出有因

工会的电视间里，周彬的父亲老周和工友老邱等七八个人正在边看球边闲侃。眼看着卡洛斯快速套边，老周便异常激动。“传啊，传啊！中路三个人抢点呢！”

老邱呷了一口茶，慢条斯理地开腔了：“老周，虽然皇马实力比勒沃库森高，你也不用激动成这样吧？中路三个人，罗纳尔多是抢点型的？齐达内头球是有那么两把刷子，但也得卡洛斯传得出弧线球才行啊！他平时都是抡圆了踢地滚球的，巴望着中间谁胡乱出脚给碰进门去……”

老周转过头来对老邱说：“我说老邱，你这个巴萨派能不能给我个面子？自己的队没进决赛，好歹支持一下西班牙的同乡嘛，怎么净帮勒沃库森损皇马来着。”

老邱乐呵呵地回应，“巴萨派向来是皇马派的死敌，你不知道？再说了，踢球不比围棋，算得准就能赢，足球场上偶然因素大着呢……”

老周眼睛盯着电视，嘴上也不肯示弱，“偶然因素？好啊，哪天到你家去再对上两盘，看看你我之间会不会有偶然……”

老邱眼睛一亮，“没问题！我正愁没个对手呢，求之不得！明儿就来吧！”

老周摇摇头，“明儿不行，明儿在市文化宫有百人围棋赛，还有珍品云子围棋展览。听说价值5888元的‘翠珍’也在展览名单之内，我得去见识见识。”

“你不提我倒忘了。这翠珍可是极品中的极品，是要去看看。咱买不起，看看还是可以的吧。”

话音未落，电视机屏幕上只见齐达内接到卡洛斯的传球，左腿一记凌空抽射，球呼啸着撞进了球门，老周等人立刻大叫起来。

5月的最后一个周末，兴方网络联盟举办的FIFA比赛结束了。周彬忙碌了一天，终于得以休息，并观看决赛。当他在人群中看着冠军——一个形貌猥琐的小青年面带兴奋，从大理路分店老板的手中接过奖杯和10 000元的奖金支票，不禁冷冷哼了一声，转身走开。

萨其马叫住了周彬：“牛彬，要回去吗？一块去吃饭吧，顺便把这两天的额外工资给你。”

周彬淡淡地说：“不用了，明天在沧海路上班的时候再结吧。我有点累了，想先走。”

萨其马看着周彬，目光闪烁，之后点了点头。

在830路车站，周彬看见了阿猪。他背着书包，坐在候车亭的水泥台阶上抽着烟。

周彬问：“你今天也来看比赛了？”

阿猪点点头。“今年的冠军水平不一般啊，轻易就进了决赛。我发挥得最好的时候，和他打也就是个五五开。再加上可以用Bug进球，不好说。估计兴方网络联盟这次连亚军的薪水都省了。”

周彬又问：“如果不用Bug呢？”

“不可能。你没看见他对Bug的精熟程度？在射门的力量槽控制上，这家伙几乎没有出过错。这样熟练的程度，我还是第一次见。比赛中不让用的Bug他都没有用，可见他不是一个绝对依赖Bug的选手。”

周彬冷笑一声，说：“但是他八成进球都来自于利用Bug。如果是这样，我也有自信赢他。”

这话把阿猪吓了一跳。他看看这个徒弟，似乎从来不认得他。

“彬哥，你这话说的……那冠军惹着你啦？”

“……没有。”周彬出神好一会之后，才回答。

阿猪又说：“别再想啦。车来了，我们回去吧。”

晚上弟弟在温习功课；周彬拿起望远镜，看着对面楼老陈家的电视。老陈家里的电视在不停换台之后，终于锁定了一场足球赛。周彬把自制的头套拿出来，兜住了望远镜，又从写字桌的抽屉里拿出一个键盘。

弟弟扭过头小声问：“哥，你这样盲打已经有些日子了，真的能够练出本事来吗？”

周彬点点头，并没有回答弟弟的话，而是继续看着球赛，一边频繁地按着按键。电视屏幕上，两支球队正厮杀得难解难分，而周彬的脑海里，始终在按照自己的想象操纵着现实中不存在的球队。

弟弟看着哥哥蠕动的嘴，禁不住也拿起望远镜，看向对面楼。只听着周彬喃喃自语：“埃莫森传德尼尔森，再传罗纳尔多；罗纳尔多晃开诺沃特尼，边路突进禁区回敲；里瓦尔多跟上左脚直推，球被卡恩扑出来，小罗跟上再补，球进了……”

厅里传来了开门的声音，弟弟赶紧推了推哥哥。后者从精神上的绿茵场中醒过来，和弟弟一起手忙脚乱地把望远镜藏好。

父亲推开门。房间里，弟弟正在看书，而周彬正在用改锥摆弄着一个键盘。这时厅里电话铃响了，父亲放过了兄弟俩，转身去接电话。弟弟从眼角看着父亲走远，出了一口长气，回头看看周彬，扮个鬼脸。

父亲正在厅里接电话，“……老邱啊……哦……好的……我明儿上晚班，一早就来。以你那水平，想扳倒我，还嫩点……看了，翠珍的确是稀世珍品啊，你没看那白子，不但白得纯正，还泛着隐隐的青光，而且灯光照在表面，那光纹就像猫眼一样……别想了，还留下三副呢，南城估计一副也卖不出去。5888元，买辆摩托车多好……我当然想要一副，但那东西不实在，也就是图个显摆……好了，我知道了，先这样

吧。”

弟弟问周彬：“翠珍是什么东西？”

“听爸爸的口气，可能是围棋中的极品吧？5888元一副围棋，买台电脑多好。”周彬若有所思。

“爸爸不会买那东西的。他为了我的学费，和妈妈吵过好几次架了。”弟弟小声说。

“学费？”周彬不明所以，追问道。

“妈妈认为以我最后一次模拟考的成绩，很有希望考上NK大学。所以，她和爸爸这两天为这事老吵架。”弟弟叹了口气。“NK大学的学费，妈妈说至少一年5000元，还不包括我的其他花销。”

周彬想了想，“我和爸妈的工资加起来，一个月也就2000上下。除了吃用，如果能剩个六七百的，估计成。但这费用得从年头就开始攒。”

弟弟挠了挠头，“我也不是非要读NK大学不可，好多学校学费没这么贵。哥，你教了我这么久的计算机，我可以一面上学一面打小工挣钱的。最好能读我们南城的师范学院，这样住宿费和吃饭的费用都省了。”

“别傻了，有那成绩，读什么师范学院？你要是能考上B大，家里就是砸锅卖铁都会让你去上的，更不用说NK大学了。这事等你考完之后再说吧。”周彬很不明白弟弟的想法。

自古华山一条路

“这是这几天辛苦加班的工资，你先领了吧。”萨其马将400元放在办公桌上。

周彬慌慌地把钱装进口袋，“老板，不是说200的么？怎么又多了200？”

“你那几天忙里忙外的，够辛苦了。200元哪能体现得出价值？”萨其马倒是快人快语。“牛彬，你那天是不是对兴方举办的比赛很有意见？”

周彬试探性地反问：“你都看出来了？”

萨其马微微一笑，“你最近和阿猪在一起，有空时都在钻研足球游戏，我不可能看不见。”

周彬沉默。

萨其马喝了口茶，不无揶揄地问：“你觉得，是一份稳定收入的工作重要呢，还是一个游戏带来的奖金重要？”

周彬心里雪亮，看来萨其马是有备而言，于是解释道：“我并没有去参加兴方主办的足球比赛。我首先还是顾工作。”

萨其马淡淡地说：“我知道。但是，你和阿猪在一起这么久，不可能水平还限于懂得游戏。我这么假设吧：你看不起当时那个冠军，那么我认为你的水平已经和他不相上下，甚至有可能超过了他。”

周彬没有回答。尽管他不能保证自己的水平是不是真的超越了当时的那个冠军，至少他必须承认萨其马的判断力。

萨其马体现出了和一个商人不相符合的诚恳：“兴方每年两次的足球比赛，从来都是有水分的，这一点我不得不事先告诉你。我在兴方只是个小股东，没有任何说话的权力。如果你要参加，我没有办法给你提供帮助，你甚至有可能因为参加比赛而丢掉工作。我要保护自己，只能这么做。”

周彬微微一抖。他知道现在这份工作对于他来说意味着什么，也知道如果没有了这份工作，家里会持怎样的态度。

萨其马看着周彬的反应，又说了一句：“你好好考虑吧，毕竟比赛是在7月，我希望你想清楚。”

傍晚，周彬下了班，刚出网吧，就看见阿猪在门口等他。

阿猪说：“彬哥，兴方这次举行的FIFA游戏比赛真怪。”

周彬被阿猪这一说弄得摸不着头脑。“你说什么呢？”

阿猪指了指网吧门口的广告海报，“你看。”

周彬回头看着广告，上面除了印有罗纳尔多的大幅图片以及“兴方网络联盟暑期FIFA游戏冠军杯赛”的字样外，还有繁多的参赛规则。条目之细让周彬感到很意外。

宣传标语这样写着：“想挑战自己的意识吗？想显示自己的实力吗？本届比赛对采用游戏程序Bug获胜作出了众多限制，如果你是真正的FIFA天才玩家，就来证明自己的实力和霸气吧！”

“不能利用Bug进球？兴方怎么会想出这样的比赛？”周彬自言自语。

“我也不知道。你看这个比赛规则，最明显的24个Bug进球被禁止，连最有争议的大禁区边角起高球到后点，由中场队员插上头球破门的Bug也不让使用，这样一场比赛能进几个球啊？现在的版本，守门员防守AI这么高，如果不准用Bug，基本打不出高比分。没有观赏性谁会来看比赛？”阿猪也想不明白。

“谁知道呢”，周彬边走边说，“这样的比赛不是有利于我们这种打控球的玩家么，最好不过了。”

阿猪对周彬的话还没有反应过来，还在自言自语：“这会让很多青少年玩家放弃参赛。他们依赖Bug已经成了下意识，比赛的时候出于习惯，不可能不用Bug。打得正爽的时候被判负，这样多丢人……”

周彬不同意阿猪的看法，“很多玩家对Bug掌握不好，或者根本不懂得有Bug可以利用，于是不会参加可以合理使用Bug的比赛。现在标准提高了，搞不好参赛的人会更多，影响也会更大。”

阿猪愣住了，“如果你说的是对的，那么只能看玩家自身水平，操纵比赛岂不是更容易？没有偶然因素的情况下，只靠实力说话，强者是绝对强。”

周彬停下脚步，转身面对阿猪，“所以，我想参赛！我要为我弟弟挣回大学的学费！”

阿猪张大了嘴巴，“你？你要参赛？”

（未完待续）

给你留下最深刻印象的超级武器

■晶合实验室 cOMMANDO

请诸位仔细想一想自己玩过的所有游戏，从中挑选出一件给你印象最深刻的武器。它并不只局限于单兵武器，可以是杀手手中的钢琴线，也可以是《星际争霸》里的坦克，还可以是巨大机器人、轰天光炮一类的货色。

先说说我的吧。想了很长时间，先列出几件印象次深刻的武器。

1.《半条命2》里的重力枪。最早看到这东西是在DEMO展示里，玩游戏的人用这支重力枪干出了不少匪夷所思的事情，可以间接地杀伤敌人，这就让我有了一种“自己的手法很巧妙”的感觉。

2.第二件武器是《英雄萨姆》中能发射保龄球的那门炮。如你想象，这东西代表了力量，而且很笨拙。能把这种又大又笨的东西用好，也给我“自己的手法很巧妙”的感觉。

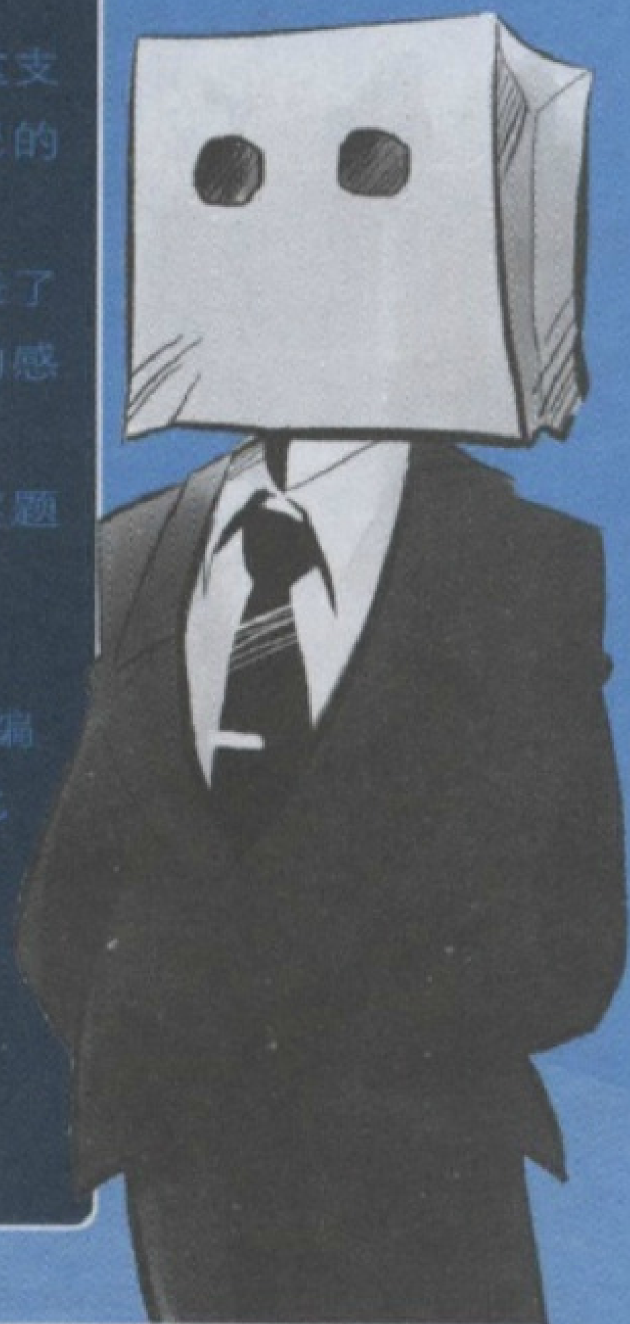
3.第三件武器是《闪击战》中的火炮。以前我玩过很多即时战略的游戏，有现实题材的，也有其他题材的，但《闪击战》中的火炮让我真正感觉到炮兵的魅力。

好吧，接下来，我印象最深刻的武器是，出现在“实况”系列中的球鞋。

你知道，在最近这一年里，我玩游戏过程中伤害过的所有人加在一起，都比不上编辑部里的某人在“实况”系列的足球场上铲死的人多。我至今还记得，在某天他在比赛刚开场的10分钟内，就用4次铲球铲下了我的4名队员。那位同事在一边豪爽地大笑，而我只能看着那些可怜的球员被抬下场地。但我还要强调的是，这游戏的操作感真好，我甚至能感觉到鞋钉铲碎护腿板再嵌进他们大腿中的感觉，好疼……

所以，我选择《实况足球》中的球鞋作为我印象最深刻的武器。

下面让我们来看看其他朋友们的选择。



网友 ttdz：《零》系列中的灵子相机+胶卷。

因为本人是个军事爱好者，对各种模拟、战略、射击游戏都比较偏爱。对飞机大炮枪支刀剑均习以为常，虐待各种怪物也无非用那么几种武器。但是给我印象最为深刻的是一款AVG游戏中的相机……此物竟然能降妖除怪，赶上了孙长老手中的法宝，印象最为深刻。

网友 Kichiku：《命令与征服——变节者》中的个人离子炮。

《变节者》中文版里面有个叫做“个人离子炮”的武器，是雪梨大佐使用的。它发射的速度很慢，但威力很大，大致相当于雷神中的Railgun。好吧，我最喜欢的就是拿着它躲起来偷袭矿车，两三下就干掉一辆。由于不需要连续发射，所以往往在敌人搜到我之前我就已经得手了，而且它的名字听起来就很对劲。

编辑 生铁：《极度恐慌》中的手枪。

F.E.A.R中的手枪。的确，这是个新游戏，但是它的射击感确实能征服任何一个最老的FPS玩家。我的第一枪是打我队友的汽车，可是因为音响声音开得大，倒先把我自己吓了一跳。枪声在诡异的街巷里回荡，让人不寒而栗。

网友 Palin：基洛夫飞艇。

你们都知道我说的是哪个游戏。在你看到游戏开场动画中那缓缓飘过的巨大身影，以及它在地面上投下的巨大阴影时你就会感觉到有一种压迫感。虽然它飘得很慢，虽然它经不起防空武器的攻击，但是在它经过目标上空并投下毁灭性的炸弹时，一切话语都变得多余。一片爆炸之后，整个世界都安静了。

编辑 KING：《大航海时代 II》中的青龙偃月刀。

如果说青龙偃月刀仅仅出现在“三国”的游戏里，绝对不会给我这样深刻的印象。我说的是《大航海时代 II》中的那把青龙偃月刀。

夜，深夜。北京时间凌晨4点，游戏时间凌晨2点。一个漂泊多年的游子，从遥远的欧洲，冒着海盗船的炮火、顶着好望角的风暴、忍受着败血病的折磨，九死一生地第一次回到了祖国。在长安他终于找到了那把传说中的至刚至猛的宝刀——青龙偃月刀！多年以后，直布罗陀成为北非的海盗不可穿越的孔道。在海盗中流传着一个恐怖的传说：来自遥远东方的战神，拥有一把硕大而华美的战刀，可以劈开整条巨大的威尼斯战舰。

（**编辑 Suki**：咳咳，这个人，大家都认识。但其实我要说的是，在开篇中提到的那个很能打，哦不，“实况”玩得“很好”的人。正是此人……）

网友 Norris：《博德之门2》中的Lilarcor。

《博德之门2》里的一把双手剑。就属性来说，在这个游戏里算是比较下等的武器。它的特点是……会说话。这特性没什么实际价值，只是把它拿在手里时，它会不断唠叨些奇怪的话。我尝试着跟它交谈，但不清楚它是否能够正确地理解我的意思，因为它说的主题总是跳跃巨大。我也不知道当我找到另一件会说话的武器时，它们能否好好相处。Lilarcor最喜欢说的一句话是“My brother was a +12 Hack Master！”

后来它得了失眠症。再后来，我把它卖了。

网友 小白：《逆转裁判》中的证据。

证据这种东西，只有在法制社会才能奏效。很多时候，那些掩盖住真实的东西才是最可怕的敌人。

《逆转裁判》是一款极有“战”魂的游戏，从每个案件的开始到结束，无不是主人公成步堂战斗的体现。案情五花八门，但是“真相只有一个”，所以成步堂战斗的敌人也只有一个——掩盖真相的人。激动人心的时刻有很多，比如令人热血沸腾的“待って！”。一双手重重拍在桌子上的瞬间会让人觉得：真相就在眼前！然而最终令敌人无处可躲的，则是凝结智慧与勇气之物：证据！只有证据，可以让“那个人”从满脸的镇定变成丧心病狂的罪犯。每当这个时候，都会有令人大喊“太帅了！”的冲动（当然是独自一人玩的时候……）。

网友 狸猫：《街头霸王2》中肯的波动拳。

记不清是上小学还是中学的时候第一次见到街机的格斗游戏，对能从手中发出光球轰杀别人的设定觉得特别不可思议。尤其是双方的光球还能对消。这边一个“好有劲”，那边对一个“哈里裤”，两个光球闪着蓝色和黄色的光芒对撞消失。

开始的时候死活不会发这个“好有劲”，也不明白为什么手柄转半圈然后拍一下发拳键就能“好有劲”，于是就看别人怎么玩。终于在练会了之后，基本不用别的招数，每局都是“好有劲”到底——至于“好有根”，那是又过了一阵才学会的。

网友 棠：《Wolf3d》中猪头变态手里的机关枪。

印象最深的是第一次玩《Wolf3d》时，好像到了某一关的关底，忽然发现了一个密室准备进去开宝箱，当时神经很放松。一开门，忽然看到一个看上去像杀猪的猪头变态怀里抱着一挺巨大的机关枪（一堆小圆枪口捆成一大捆冲着你）。“突突突……”我一下从满血变成了0，死了……当时觉得血都流到脚底去了，差点儿从椅子上翻下地。

就是什么游戏都没玩过的时候，没见过世面，连米国“突突”大片或者链锯狂人之类的片子都没看过的时候，才会受此刺激，并且一直到今天都忘不了吧……



何时放弃?

■晶合实验室 COMMANDO

上一次写榜评的时候，还是《仙剑奇侠传》蝉联榜首那会呢。那时候的榜评可也不太好写，总是这个游戏，说来说去，就算再努力深挖也很不容易。现在这个榜单能说的可不少，咱们就以这两个排行榜为基础开始聊天吧。

先看看网络游戏排行榜吧。第一名的《魔兽世界》是个好东西。说起来，我从小到大只认真地玩过3个网络游戏：《网络创世纪》《无尽的任务》和《魔兽世界》。我这人有点懒，玩游戏也是浅尝辄止，从来没办法下决心练功。《网络创世纪》大多数时间都是在城市里晃荡找人聊天，《无尽的任务》玩到20多级就厌烦了；《魔兽世界》投入的时间就长了一些，似乎是到了38级才撒手——级别是不高，不过对于我而言，已经是从小到大下功夫最多的网络游戏了。

我总觉得玩网络游戏有目的性，这不好。本来是一个休闲娱乐的东西，非要弄出点什么目的来。为了目的而奋斗，有这劲头还不如努力在生活中奋力搏上游。我身边有个朋友，平时也是个闲散人士，玩了《魔兽世界》之后开始努力组织公会，光公会章程就写了一两万字，结构严谨、条目清晰，一看就知道费了不少劲，DKP计算结果比信用卡账单还复杂。后来开始组织Raid。Raid一次人就虚脱一次，业余生活全被占了不说，人也因为睡眠不足而显得随时都有驾鹤归仙的倾向。我跟他说："哥们，得了，哪有这么费事，您有这精神看两张碟行不行？"他开始是摆摆手说你不懂，过了两三个月语调就变了，说了一些大约是骑虎难下之类的话。终于有一次他痛下决心，把自己的号转给了另一个朋友，洗心革面重新做人。后来他对我说：玩到后来就进入了一个怪圈，本来这游戏已经没什么兴趣了，随时都想着放弃，但是又舍不得游戏里的装备和角色，于是接下去玩游戏的过程就成了一种痛苦的煎熬；想着自己继续投入精力的这个东西最后还是要被放弃，但是因为舍不得放弃而继续痛苦地被迫投入精力。

我觉得很多人都有这种感觉，一开始高高兴兴地玩游戏，在游戏中得到快乐，但当自己无法在游戏中得到快乐时，自己又舍不得放弃在这个游戏中取得的成就。一来二去，本该是享受的游戏过程却变成了痛苦的过程，玩到最后自己也不知道到底为什么而玩这个游戏了。所以我的建议是，牢记自己玩游戏是为了什么，该放手的时候就放手吧。

再看看其他的网络游戏，比如第二名的《魔力宝贝》。我对这款游戏现在仍然能占据第二名表示钦佩，似乎最近这游戏又要推出新版本，希望它还能延续这份品质吧。

你看，我都说过我不怎么玩网络游戏了，所以也就不好对其他的网络游戏点评些什么。不过我注意到中国本土的游戏占了绝大多数，这真让我感到高兴。在我看来，这确实是政策扶持的结果，下一步就是把国产游戏推向国际市场。我不觉得这是不可能的事情，几年前大家还都对国产网络游戏的未来发出叹息，现在成果一出来，那些悲观论者也都闭嘴了。我对国产游戏行业的未来还是有信心的。

接下来说说单机版游戏。第一名是《职业进化足球5》，这个结果真是不错，我也很喜欢这款游戏，每天中午都要和同事对战几局，除了裁判判罚尺度有点问题（当然，如果你没遇到一个以铲球伤人为终极目标的玩友，可能你一辈子也不会觉得裁判判罚尺度有问题），这款游戏可称得上完美了。第二名是《NBA Live06》，我没怎么接触过PC版，只在Xbox360上玩过几把，总觉得EA把游戏人物做得跟真人没什么差别是一件很恐怖的事情。游戏发展到这份上，已经超过我玩《NBA 96》时能想象的极限了。《三国志11》我没玩过，但身边的人给这游戏的评价很高。《盟军敢死队3》我不太喜欢，完全变了个形式嘛……

我要着重说说第五名的《侠盗猎车手——圣安德列斯》。《GTA》一直是我推崇的游戏系列，原来英文不太好，看不懂剧情，推荐点都落在游戏提供的广阔舞台上。直到前些天得知国内有一群汉化的强者把这个游戏完整汉化，就重新找了一份来玩。这一玩才发觉，这游戏确实是不太适合未成年人玩。我向来抵制"电子海洛因"之说，但面对这个游戏，也觉得不太好让我上初中的表弟接触。

我总觉得，大部分游戏虽然偶有行为暴力，但大方向还是正确的。要做勇者打败大魔王，带给乡亲们安宁的生活环境，要努力建设一个优美的城市，要勤练功夫保卫世界和平，但这《侠盗猎车手》的大方向就不是那么对头。虽然游戏中也旗帜鲜明地反对毒品，不过怎么看怎么像是两害相权取其轻。看到有些国外媒体把这游戏称为现实主义力作，我就不得不替在美国生活的安分人民担忧了。所以说，未成年人还是别去尝试这游戏了，等到你们形成坚定一点的世界观时，再抱着批判的目的去玩吧。

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2381票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.魔力宝贝	1592票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
3.泡泡堂	1522票	Nexon	2003年	上海盛大网络	○
4.大话西游II	1420票	网易	2002年	网易	↓
5.梦幻西游	1303票	网易	2003年	网易	↓
6.仙境传说Online	1217票	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
7.剑侠情缘网络版	1078票	西山居	2003年	金山公司	↑
8.天堂II	1022票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓
9.天骄II	977票	目标在线	2005年	目标在线	↓
10.轩辕剑网络版	918票	大宇	2003年	网星	○



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.职业进化足球5	1828票	Konami	2005年	8.5	↑
2.NBA Live06	1756票	EA	2005年	8	NEW
3.极品飞车——无间追踪	1488票	EA	2005年	9	↓
4.信长之野望——革新	1274票	KOEI	2005年	8.5	↓
5.侠盗猎车手——圣安地列斯	1235票	Rockstar Games	2005年	9	↓
6.三国志11	1119票	KOEI	2006年	8.8	↓
7.英雄萨姆2	1047票	Croteam	2005年	8.5	↓
8.黑与白2	963票	Lionhead Studios	2005年	8	↓
9.雷神之锤IV	957票	Raven Software	2005年	8.5	NEW
10.盟军敢死队3——目标柏林	951票	Pyro Studios	2005年	8.5	NEW



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
实况足球	
CS	
街头篮球	
魔兽争霸III——冰封王座	
梦幻西游	
劲舞团	
劲乐团	
梦幻国度	
QQ幻想	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>）成都：地平线网吧、超霸网络、同创网吧、骄子之家网吧；上海：东方网点兰溪店、东方网点沪西店、东方网点新村店、强强网吧、宝盛网吧；郑州：环宇网吧、好时光网吧、紫葡萄网吧；西安：天想网吧

（101～300台电脑之间规模）上海：东方网点龙华店、东方网点虹桥店、东方网点国权店、极点网吧；西安：雁塔路网际快车网吧、新视觉网吧、红树林（交大分店）网吧；北京：网上游网络沙龙；郑州：馨怡网吧、E齐来吧

（301～600台电脑之间规模）西安：小蚂蚁网络连锁丈八北路店、红树林网吧连锁；上海：东方网点徐汇店；郑州：梦情网络

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903、联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN